SVERIGES STÖRSTA PC-SPELTIDNING

SVENSKA
PC GAMER

LICENSED FROM PC GAMER U.K.
FYRTIOFEMTE UTGÅVAN

September 2000 Pris 59:-

STOR RECENSION!

DEUS EX

Konspirationer och paranoia i Ion Storms action-RPG!

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

Efterlängtad 6-sidig förhandstitt!

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Shout it out loud!



TIDSAM
09
7 388075 505907
0755-09

Dessutom:

Battle Realms, Resident Evil 3, The Sims: Livin' It Up, Gunship! Monolith, Online-spel samt stor guide till Shogun: Total War

www.toga.com

samsung 14´´ tv med fjärr



1.595:-

ordinarie pris: 2.100 kr

Vi levererar dina varor hem till dörren

Som medlem får du rabatter på hela sortimentet

pc spel tiberian sun



379:-

ordinarie pris: 429 kr

palm V

2.995:-



ordinarie pris: 4.395 kr

samsung dvd 611 med mp3 stöd 3.865:-



ordinarie pris: 4.295 kr

Öppet dygnet runt, året om

nypd ryggsäck



68:-

ordinarie pris: 99 kr



dap 64 mp3 spelare



1.995:-

ordinarie pris: 2.495 kr

MÄRKEN: PSYCHO COWBOY · ABEKO · SALOMON · ROSSIGNOL · VÖLKL · MARKER · AMANDA · CHRISTENSEN · JAMES BOND · ANNA HOLTBLAD TYPHOON · IN SUCCESS · BOLAGET · BORÅS COTTON · BRIC-A-BRAC · BRIO · ALGA · LATTJO LAJBAN · STAR WARS · FURBY · TELETUBBIES MANHATTAN PORTAGE · COCORICO · COTTON COMPANY · CLOWN · CONERY · SHERIDAN · CROSSING ARROWS · FILA · LOVEABLE · ROCATO · DI EVISU GENES · COM'N'SENSE · PSX ETC. · HP · NOKIA · FRIUT OF THE LOOM · THIERRY MUGLER · SAMBA · CLINIQUE · VERSACE · ARMANI · B AFTER EDEN · HUIT · GOSSIP · RIMOWA · 3-COM · LEE · LEEPIPES · WRANGLER · LEVI'S · BJÖRN BORG ACCESSORIES · SVEA · PROFILES · D CITRE SHINE · THICKER FULLER HAIR · HAIRGUM · DANIEL ROUAH · BORSTAR · MIQUE · PANOS · MOULINEX · MULBERRY · WERA · STILSON · SIMPLE · PHILIPS · MENDOZA · TEXIER · PIERRE COLLECTION · PLUTO · NYPD · PHONE POUCH · RAMA IN · CHARLES WORTHINGTON · ET SIMPLICITAS · SLUG · ARENA · HANES · SOS · SKRUF · BERGDALA · RICHELIEU · TIMARCO · ALPHAPET · TROUSERS · BOSCH · ROY BRO



gameplay™

THE GATEWAY TO GAMES

Hemleverans till dörren inom 24 timmar

box 5083, 650 05 Karlstad
telefon 054-22 20 00
telefax 054-22 20 22
www.gameplay.se



Förbeställ PlayStation 2 idag!

Använd kupongen längst bak eller gå in på www.gameplay.se

219:-

I SAMLARENS SPÅR

I samlarens spår

Massor av DVD-filmer på nästa uppslag!

Gratis katalog!

Beställ GamePlays nya katalog helt gratis.

Hela 100 sidor packade med massor av billiga och bra spel.

Gå in på www.gameplay.se



329:-

Colin McRae Rally 2.0

[Racing]

Massor av PC-spel på nästa uppslag!

Boka redan idag:

PlayStation 2

Allt det här får du!

- Förbeställningsbevis
- Fraktfri hemleverans till dörren
- Två års garanti
- PlayStation 2 T-shirt (värde 150:-)
- Senaste nytt kring releasen via nyhetsbrev
- Egen kod direkt in på vår PS2-avdelning på webben
- Lugn och ro i kroppen (omöjlig att värdera)

Riktpris: 3995:-.
Cirka-priset på PlayStation 2 är fortfarande inte bestämt. Detta kommer att göras under sommaren av Sony. I fall cirkapriset blir lägre kommer Gameplay givetvis sänka priset till motsvarande. Målsättningen är att du inte skall behöva betala mer av oss än du får göra hos någon annan.





Så här går det till:

1. Förbeställ din PlayStation 2 genom att gå in på www.gameplay.se eller ring, faxa eller e-maila oss.
2. Inom kort kommer du få den första informationen hemskickad till dig. Du kommer här få reda på alla nyheter, få möjlighet att förboka spel och tillbehör samt få exakt prisinformation.
3. Skynda dig – det är många som vill vara först!

Din förbeställning är inte bindande. Du kan när som helst meddela oss att du ångrat dig. Ring, faxa eller e-maila.
Du väljer själv hur du vill betala din PlayStation 2: Med Bankkort eller Kreditkort, mot faktura, direkt på din Internetbank eller mot postförskott. Fullständiga köp- och betalningsvillkor hittar du alltid på www.gameplay.se.

Den 24 november i år släpper SONY sin efterlängtade Playstation 2. Det är en kraftfull 128-bitars maskin som kommer att revolutionera TV-spelsvärlden radikalt, med en uppsjö av nya heta titlar och bakåtkompabilitet. Med sin kombination av enastående 3D-grafik, otroligt ljud och DVD funktion blir maskinen en multimediell revolution. Den kan spela både vanliga CD-skivor som rymmer 650 MB och även DVD-skivor som kan innehålla upp till otroliga 6,4 Gigabytes med data. Detta gör att spelen i princip kan göras hur stora som helst.
"PlayStation 2 bereder en ny väg mot framtiden med nätverksbaserad digital underhållning", säger Ken Kutaragi VD för Sony Entertainment INC.
Det kommer finnas massor med olika tillbehör att köpa till. Till skillnad från Japanvarianten så kommer det att finnas ett fack där man kan stoppa in en hårddisk. Det finns USB-kontakter som gör att du t.ex. kan koppla till din PC-mus, bredbandsmodem, tangentbord, videokameror m.m. Den har även i.Link-kontakt som gör att man lätt kan koppla ihop flera basenheter och spela i nätverk. Dual Shock 2 kontrollen är till utseendet lik den gamla men har tryckkänsliga knappar vilket ger bättre kontroll. Du kan även använda dina gamla Dual Shock handkontroller till din Playstation 2.
Grafik prestanda i en Playstation 2 är överlägsen om man jämför med andra konsoler. Detta visades bl.a. på världens största spelmässa E3 i maj. Efter att ha sett spelet Metal Gear Solid 2 så vet alla vad en Playstation 2 klarar och ingen kunde undgå att imponeras. Det var inte bara den mjuka och otroligt detaljerade grafiken, utan även den realism som fanns i miljöerna, regnet vräkte ner och rörde sig med den starka vinden precis som på riktigt.
En stor del i SONY´s succé med Playstation var det stora utbudet av spel. Det kommer inte bli mindre utbud till Playstation 2. Samtidigt som maskinen släpps kommer det ett stort antal titlar. Några av de största titlarna är Tekken Tag Tournament, Dead or Alive 2, Gran Turismo 2000, FIFA 2001 och Dark Cloud. Du kommer även kunna spela din gamla Playstation spel på Playstation 2.

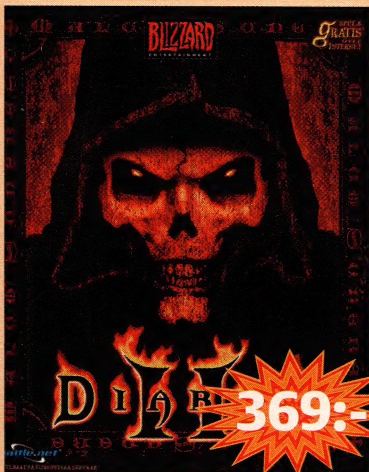
PlayStation 2

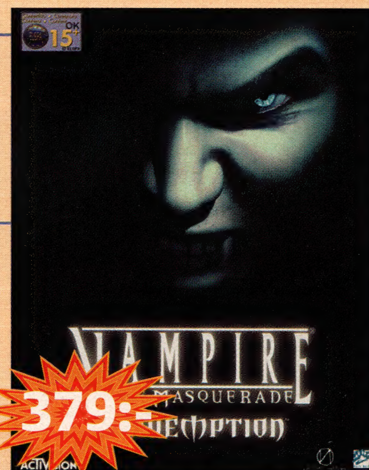
DEAD OR ALIVE 2

Spel

Kommer 2000-10-26

Age of Empires 2
Bouncer
Driving Emotion Type S
Ephemeral Fantasia
ESPN Int. Track & Field
ESPN NBA 2 Night
ESPN X Games Snowboarding
Fantavision
FIFA 2001 Major League Soccer
Final Fantasy X
Gradius III & IV
Gran Turismo 2000
Kessen
Knockout King 2001
Madden 2001
Moto GP
Nascar 2001
Omimusha Warlords
Ready 2 Rumble -Round 2
Ridge Racer 5
Seven Blades
Shadow Destiny
Silent Scope
Star Wars Ep 1 Starfighter
Star Wars Super Bomb Squad
Street Fighter EX3
Summoner
Tekken Tag Tournament
World Is Not Enough
X Squad
Zone of the Enders





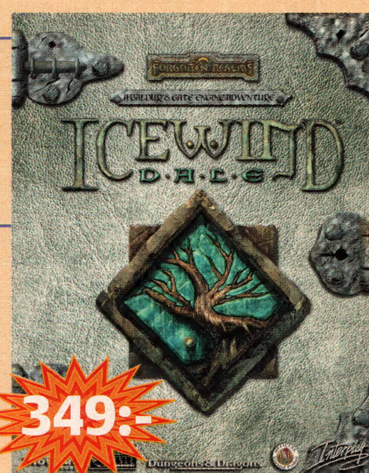
Vampire The Masqurade

Lev bland nattens jägare. Lev enligt deras lagar eller bli straffad. Du tar rollen som en vampyr och som medlem i en av de mäktiga klanerna.

Diablo 2

Årets absoluta storsäljare! Det har dröjt tre år sedan Djävulen vågade visa sitt vrede, nu är det dags igen. Magi, monster och äventyr i en gigantiskt värld.



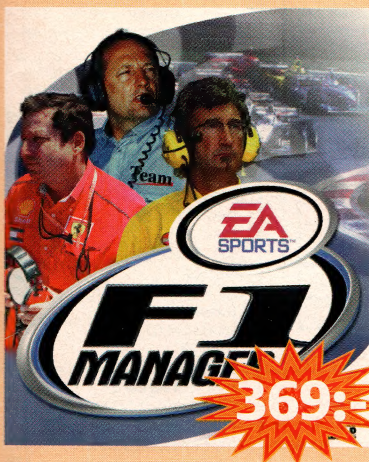


Icewind Dale

Bygger på samma system som Balders Gate. Du skap-par en äventyrsgrupp som beger sig till de kalla dalar-na i Icewind Dale. Mycket bra rollspel i äkta A D&D stil.

Earth 2150

Ett spel du inte får missa om du gillar realtids strategi. Underbar 3D-grafik och många taktiska möjligheter. Kan mycket väl bli årets strategispel.





Grand Prix 3

Pulsen stiger, snart släpps fältet, motorer som dånar. Allt som äkta Formel 1 skall ha. En mycket realistisk simulator med kloockren känsla och grafik.

F1 Manager

Slitna däck...en halv tank kvar...vad skall du göra? Det är upp till dig hur taktiken skall vara. Det gäller att ha full koll om ditt team skall bli mästare!





Dark Reign 2

Ett actionladdat strategispel i en futuristisk värld fylld av högteknologiska vapen och fordon. Ett mycket snyggt spel som går max fart hela tiden!

Deus Ex

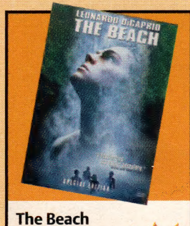
Det är det nya milleniet. Du tar rollen som en hemlig agent. Ditt jobb är att ta bort hot mot regeringen. Question Everything. Trust No One....

Beställ idag på www.gameplay.se eller ring 054-222 000

DVD-filmer

Sveriges lägsta priser på DVD-filmer!
Alla filmer med svensk text. Region 2.

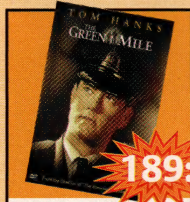
10 Things I Hate About You	219
200- års mannen	219
Ace Ventura Pet Detective	149
Ace Ventura When Nature C.	149



The Beach
[Drama]
Paradiset?
219:-

Agent 007 Goldfinger	219
Agent 007 I hennes majestäts	219
Agent 007 Man lever bara 2 g	219
Agent 007 med rätt att döda	219
Agent 007 ser rött	219
Agent 007 Världen räcker inte	219
Agent 007 Åskbollen	219
A-HA	219
Air Force One	189
Aladdin och rövarnas konung	189
Alanis Morisette - Jagged Litt	219
Alien 1	279
Alien 2	279
Alien 3	189
Alien återuppstår (ns)	279
Allt eller inget	219
American History X	189
American Pie	189
Analyze This	189
Armageddon	189

Desperado/El Mariachi	219
Djävulens Advokat	189
Die Hard 2	229
Die Hard 3	149
Ed TV	219
Enemy Of The State	189
Entrapment	219
Fight Club	219
Friends 2 Ep. 17-24	189
Friends 2 Ep. 1-8	189
Friends 2 Ep. 9-16	189
Friends 3 Ep. 17-24	189
Friends 3 Ep. 1-8	189
Friends 3 Ep. 9-16	189
Friends 4:2 97/98	189
Friends 4:3 97/98	189
Friends 5:1 98/99	189
Friends 5:2 98/99	189
Friends 5:3 98/99	189
Goodfellas (Maffia Bröder)	149
Green mile. The	189
Hajen - Anniversary Coll Ed.	219
Hälsoresan	189
Höstlegender	219
I samlarens spår	219
Insider. The	189
Interview with the Vampire	189
Jackie Brown	219
Järn Jätten	189
Larry Flynt Skandalernas man	219
Last Boyscout	189
Leon	149
Lethal Weapon	149
Lethal Weapon 2	149
Lethal Weapon 3	149
Lethal Weapon 4	189
Mad Max 2 Road Warrior	149
Mad Max 3 B. Thunderdome	149
Matrix	189
Murder of Crows	189
Måndag hela veckan	219



Den gröna milen
[Drama]
Gripande
189:-



Bringing out the Dead
[Drama]
Scorsese
219:-

Astronaut's Wife	189
Austin Powers 2	219
Beach	219
Belägringen	229
Big Daddy	219
Big sleep .The	149
Blade	189
Blade Runner Directors Cut	189
Blair Witch Project	219
Blast from the past	189
Bodyguard	189
Boogie Nights	189
Bound	189
Bringing out the dead	219
Ciderhusreglerna	189
Crazy in Alabama	219
Crow	149
Deer Hunter	119
Def by temptation	229
Den tunna röda linjen	219

Möt Joe Black	219
Negotiator	189
Ninth Gate.The	189
Notting Hill	219
När livet vänder	189
One Flew Over (Gökboet)	189
Payback	189
Pleasentville	189
Rocky	219
Scarface	219
Sjätte sinnet	189
Stulen lycka	219
Taxi Driver	219
Terminator	219
Tsatsiki	219
U-Turn	219
Wolf	219
Vuxna Människor	189
Äventyraren Thomas Crown	219

DVD-spelare Pioneer

Code-free

6995:-

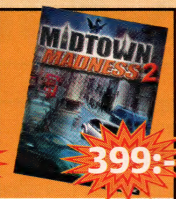
DVD Pioneer 525	4595
DVD Pioneer 626	6495
DVD Pioneer PDV-10 Portabel	6995

Nyheter och förbokningar

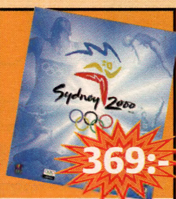
Förboka höstens kanontitlar redan nu!



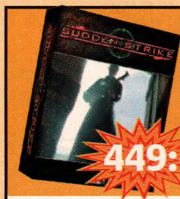
Age of empires 2 Exp
[Strategi, Expansion]
Efterlängtad!
249:-



Midtown Madness 2
[Racing]
Galenskapen fortsätter
399:-



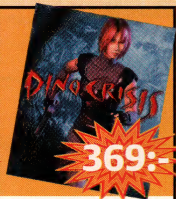
Sydney 2000
[Sport]
OS 2000
369:-



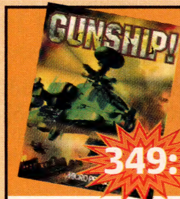
Sudden Strike
[Strategi]
2:a Världskriget
449:-



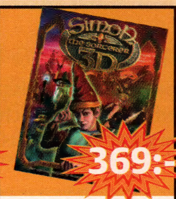
Kiss Psycho Circus
[Action]
Rock 'n Roll action
329:-



Dino Crisis
[Action]
Farliga djur.
369:-



Gunship
[Simulator]
Realistisk action
349:-



Simon the Sorcerer 3D
[Drama]
Magisk äventyr.
369:-



C&C Red Alert 2
[Strategi]
Förboka nu!
369:-



Escape from M Island
[Äventyr]
Förboka detta äventyr.
Ring



Baldurs Gate 2
[Rollspel]
Årets rollspel?
349:-



Arcanum
[Rollspel]
Fallout uppföljare
Ring

Infestation	299
PGA Golf 2000	329
Star Trek Conquest On Line	249
Ultimate Soccer Man 2000	349
Warlords Battle Cry	349
Deus Ex	379
Caesars Palace 2000	369
KISS Psycho Circus	329
Comanche 4	369
Lego Legoland	329
Sydney 2000	369
Age of Empires 2 Conq Exp	249
Dino Crisis	369
Gunship	349
Star Trek: New Worlds	329
Half Life Hostile Takeover Exp	Ring
F1 Manager 2000 EA	369
September	
B17 The Mighty Eight	299
Colin McRae Rally 2	329
Hogs of War	329
SWAT 3 Exp Battle Plan	229
Star Trek: Voyager Elite Force	Ring
Sudden Strike	449
War Torn	369
Metal Gear Solid	249
Stunt Grand Prix	299
Baldurs Gate 2 Shadow of A.	349

Oktober	
Heavy Metal FAKK 2	Ring
Hitman Code 47	Ring
Offroad GT	319
Quake 3 Team Arena Exp.	Ring
Simon the Sorcerer 3D	369
Midtown Madness 2	399
November	
C&C Red Alert 2	369
Civilization Call to Power 2	Ring
Escape from Monkey Island	Ring
Mafia	Ring
Oni	Ring
Alone in the Dark 4	Ring
Duke Nukem 4 Ever	369
December	
Anachronox	399
Black And White	369
Commandos 2	379
Return to Castle Wolfenstein	Ring
Rune	Ring
X-Com Alliance	349
Silent Hunter 2	369
Hidden & Dangerous 2	Ring
Warcraft III (Warcraft 3)	Ring
Giants: Citizen Kabuto	Ring
Team Fortress 2	Ring
Halo	Ring

Klassiker

Absolute Pinball	119
Alpha Centauri Classic	119
Anno 1602 Royal Edition	299
Armored Fist 2 Classic	119
Atlantis Smartline	199
Backpacker 2 Smartline	199
Black Dahlia	109
Blackout Smartline	199
Blade Runner Classic	119
Casper PC/Mac	139
Championship Man. 2 97/98	169
Commanche Gold Classic	119
Commandos	169
Croc Classic	119
Dark Omen + Syn. Wars Cl	119
Dun. Kee. + Magic Car. 2 Cl	119
Dune 2000 Classic	119
Dungeon Keeper Gold	139
F1 Racing	109
F22 Raptor Classic	119
Fest i Mumindalen Smartline	119
Frida i stallet Smartline	119
Gangsters	199
Grand Prix 2	109
Heroes of Might & Magic 2	119
Hugo på Farligt Uppdrag	149
Kosmopolska Smartline	199
Links LS Golf 97	169
Lula	109
Mastermind	109
Myst Budget	119



Gangsters
[Strategi]
199:-

Need for Speed 2 Special Ed.	139
Need for Speed 3 Classic	119
NHL 99 Champions	149
Panzer General 2	149
Pettson & Findus i Snickarbon	169
Polis 1 Blå	99
Polis 1 Gul	99
Polis 1 Röd	99
Rayman	109
Sid Meiers Gettysburg Cl	139
Snowmobile	159
Sports Car GT Classic	119
Starcraft	119
Theme P. + Theme Hos. Cl	119
Toca Touring Car 2	119
Tomb Raider 2 Golden Mask	229
Tomb Raider 3	199
Top Gun Hornest Nest	109
Wing Prophecy Classic	139
V-Rally	109



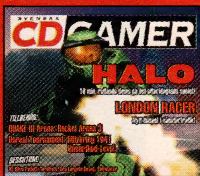
Starcraft
[Strategi]
119:-

INNEHÅLL

DEUS EX

66 Megarecension av Warren Spectors action-RPG!

11 Nu kan du borra huggtänderna i *KISS Psycho Circus: The Nightmare Child* – vi har fixat demon! Dessutom är det dags för årets stora begivenhet: Datorspelsfestivalen. På CD Gamer 45 B kan du kolla in de tio vinnande bidragen. Annat smarrigt den här månaden är *Airfix Dogfighter*, *Halo*-filmen och *Dino Crisis*.





ESCAPE FROM MONKEY ISLAND

30 Scallywags! Den fjärde delen i *Monkey Island*-serien är på gång och vi har en hel drös nya bilder och fakta.

ALIENS VS PREDATOR 2



52 En uppföljare till det briljanta spelet är under konstruktion hos Monolith

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD



64 Vi recenserar årets mesta rock'n' roll-spel

SVENSKA PC GAMER

Nummer 45 September 2000

PÅ GÅNG!

16 **BATTLE REALMS**
Nytt från *Command & Conquers* skapare.

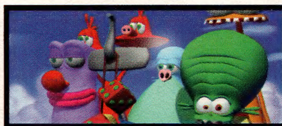
18 **THE MOON PROJECT**
Resurshanterings-bonanza!

20 **AIKEN'S ARTIFACT**
Monolith är tillbaka på rätt spår.

SENASTE NYTT OM...

36 **SETTLERS IV**
Den väldans populära serien knallar vidare.

38 **STUPID INVADERS**
PCG-redaktionen på charter?



40 **SYDNEY 2000**
Eidos ger sig på Olympiaden.

41 **IN COLD BLOOD**
Nytt på hemliga agent-fronten.

42 **HEAVY METAL: F.A.K.K. 2**
Julie Strain är snart här - i pixelform.

44 **RESIDENT EVIL 3: NEMESIS**
Lyckas den tredje delen hålla högre klass än de tidigare?

46 **THE SIMS: LIVIN' IT UP**
The Sims får tillökning.

48 **WORLD SPORTS CARS**
Meka tills fingrarna blöder.

50 **B-17**
Fläskig WWII-simulering

FASTA AVDELNINGAR

10 **LEDARE**

22 **NYHETER**
Delta Force: Land Warrior, Rambo, Moho m.m.

26 **MÅNADENS BÄSTA**

51 **LÄSVÄRT**
Black & White börjar nu närma sig på allvar - jo det är sant!

62 **TOPPLISTAN**
Hetare än hetast

90 **SPELFUSK**
Är det en fågel? Är det ett flygplan? Nix, Gamers spelfusk.

92 **LÄSARNAS DUMPAR**
Lika rumsrent som det låter.

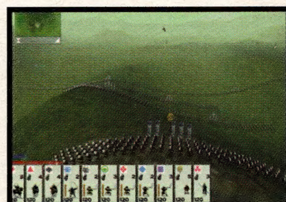


94 **OCENSURERAT**
Vi är vad vi heter.

98 **NÄSTA NUMMER**
Om ni bara visste...

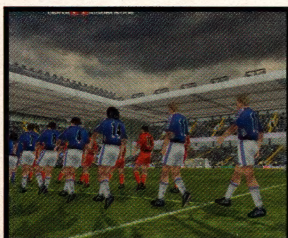
GUIDER

84 **SHOGUN: TOTAL WAR**
Banzai, boys and girls!



DENNA MÅNADS RECENSIONER

64 **Deus Ex**
70 **FA Premier League Stars 2001**
72 **Gunship!**
74 **Wacky Races**
76 **KISS Psycho Circus: TNC**
79 **FA Football Manager 2001**
80 **Star Trek: Conquest Online**
82 **The Dukes Of Hazzard**



FA Premier League Stars 2001 - sid 70



Wacky Racers - sid 74



FA Football Manager 2001 - sid 79



Gunship! - sid 72

MER AV DET GODA

En ny månad, ett nytt nummer av din favorittidning - Svenska PC Gamer. Men, allt är inte som förr. I och med numret som ni nu håller i handen har det skett en del förändringar. Till att börja med så är det nu är undertecknad som misspryder denna ledarsida med bild och text, då Anders Sköld ju har tackat för sig och vandrat vidare till nya jaktmarker. Vi önskar honom lycka till, och tackar för den tiden som varit. Vi som är kvar kommer givetvis att jobba för att tidningen ska bli ännu bättre, och ett led i detta är att vi nu anställt en ny redaktör, i form av den eminente Henrik Nordenberg. I skrivande stund har han varken skrivbord eller dator, men det går nog bra ändå. Vi gillar att improvisera här på Casa PCG.

En annan nyhet är att vi nu har startat upp en sprillans färsk tidning - PCG Special. Detta gör vi för att kunna täcka in mer av allt det som händer runt omkring oss. Något som ni läsare länge har efterfrågat är artiklar och recensioner av hårdvara, och således ska vi försöka bjuda er lite av detta i varje nummer av PCGS. Utöver detta blir det nyheter, recensioner och annat gott, precis som ni är vana vid. Formatet på tidningen är ni dock inte vana vid. Vi valde tabloidstuket av en enkel anledning - pressläggningstid. Vi har inte varit riktigt nöjda med den fördröjning på nyhetsfronten som ni läsare får uppleva i ordinarie PCG, så nu är det åtgärdat. Två uppsättningar spelgodis varje månad. Från oss alla, till er alla. Förhoppningsvis har de flesta av er lagt vantarna på det första numret, och vi är givetvis extremt intresserade om vad ni tycker. Bra? Dåligt? Snyggt? Fult? För skäggigt? Ja ni hajar. Så skriv till oss för katten, och givetvis även till PCG Specials egen chefredaktör, den spjuveraktige Tommy Rydling.

I vår egen tidning ser det mesta ut som vanligt, vilket jag tror att de flesta av er uppskattar. Vi kommer fortsätta bjuda er på det bästa från spelvärlden, och i detta nummer sjunger vi in hösten rejält med en fläskig recension av det ypperliga spelet *Deus Ex*. Jag ska inte förtälja mer om spelet, men läs gärna Mikes domslut, med start på sid. 64. Han är visst eld och lågor, precis som vi andra på redaktionen.

Hela tre insändarsidor har vi denna månad, vilket borde glädja er alla. Här vill jag dock komma in med en vädjan: har ni frågor om CD-skivorna, så ser vi gärna att ni vänder er direkt till CD-Hasse (vars adress ni finner i den där mysigt blå rutan här intill). På så sätt slipper vi en massa vidarebefordrande av mail. Vidare så har jag ett hett tips för den som vill komma med på Ocensurerat-sidorna - var innovativ! Ett mail där det står "Quake rules, UT suger", har klart sämre chans att komma med än ett som tar upp tidningens fördelar och brister, rosar eller kritiserar en viss artikel, eller kommer med smarta tips som kan vara alla till glädje. Alla ni som undrar vad i all sin dar jag gör på den här sidan, och varför den (måste jag lite småstolt erkänna) nu rätt ökända Kolumnen blivit förpassad till de sälla jaktmarkerna, kan jag lugna. Fördelen med att ha en ledarsida till sitt förfogande är att man får skriva i stort sett vad man vill, så länge det håller sig inom vissa etiska ramar. Således kommer jag framöver att fortsätta mitt dravel, fast med en än tjusigare inramning.

Pust. Så många ord, så lite utrymme. Nåväl. Vi hoppas att ni vill hänga med oss nu när vi siktar in oss på en spännande höst, och en än mer spännande vinter. Väl mött, och trevlig läsning!

Joakim Bennet
Redaktionschef
joakim.bennet@pcgamer.net

SVENSKA PC GAMER
Nummer 45 September 2000

Chefredaktör & ansvarig utgivare Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Redaktionschef Joakim Bennet
joakim.bennet@pcgamer.net
Redaktör Anders Björlin
anders.bjorlin@pcgamer.net
Redaktör Henrik Nordenberg
henrik.nordenberg@pcgamer.net
Medarbetare i detta nummer
Mikael Hjalmarson,
Hans Månsson, Mats Nylund
Layout, design & omslag
Ronny Sund
ronny.sund@pcgamer.net
Thomas Owen
thomas.owen@pcgamer.net

CD-ROM-produktion
Hans Månsson
hans.mansson@pcgamer.net
Förfrågningar om CD Gamer kan göras på www.pcgamer.net/kundtjanst

Annonser
Mikael Olovsson, Tel: 0470-70 31 13
mikael.olovsson@medstroms.se
Jenny Olson, Tel: 0470-70 31 19
jenny.olsson@medstroms.se
Patrik Rehn, Tel: 08-692 66 34
patrik.rehn@medstroms.se
Anders Rinaldo, Tel: 08-692 66 19
anders.rinaldo@medstroms.se
Annonstraffic
Camilla Kastner, Carina Johnsson

Ledning
VD Jens P Stenseth
Marknadschef Jonas Svensson

Prenumeration
Titel Data AB, 112 86 Stockholm
Tel 08-652 43 00, vard. 8.30-12, 13-16.30
Prenumerationspriset är 497:50 kr för 12 nummer. Du kan också boka din prenumeration på adressen: www.prenservice.nu
Adressändring kan du göra på adressen: www.medstroms.se/kundtjanst

Tryck
Hansa Print, Åbo, Finland

ISSN 1401-9922

Svenska PC Gamer ges ut av
Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö • red@pcgamer.net
Telefon: 0470-70 31 00 • Fax: 0470-70 31 50

OBS! REDAKTIONEN SVARAR INTE PÅ FRÅGOR OM SPEL ELLER HÅRDVARA.

Medströms Dataförlag AB ger ut tidningarna: PC Gamer, PC Hemma, PC Extra, PC +, SuperPlay och Svenska PlayStation Magasinet



TS-kontrollerad upplaga
36 800 helår 1999





www.pcgamer.net

CD GAMER

DIN GUIDE TILL SEPTEMBER MÅNADS CD-SKIVOR

Denna månad har vi nöjet att visa upp läsarnas egna spel. Av den stora högen insända bidrag så har vi valt ut 10 stycken som ni kan rösta på. Tyvärr var vi tvungna att ta bort en del mycket bra bidrag pga av att de innehöll musik som var tagna från grupper och artister. Tänk på det till nästa gång.

På de senaste numren av CD Gamer så har vi börjat lägga med en del rullande demos. En del läsare har varit missnöjda med detta och er kan jag bara lugna med att säga att vi prioriterar alltid spelbara demos framför rullande demos. En av anledningarna till dubbel-CD:n är att vi skulle ha möjlighet att även lägga med rullande demos för dem som är riktigt nyfikna.

/ CD-Hasse

KISS: THE PSYCHO CIRCUS

Dödlig hårdrock i 3D-tappning







AIRFIX DOGFIGHTER

Nu får modellflygplanen eget liv



HALO

Åhhhh! vad vi längtar



INDEX

CD GAMER A

SPELBARA DEMOS
- Den längsta resan
- London Racer
- Starlancer
- 3D Ultra Pinball: Thrillride

RULLANDE DEMO
- Halo

SHAREWARE
- Flowgame
- Sentry

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

Daikatana
NOX Quest
Quake III
Unreal Tournament

CD GAMER B

SPELBARA DEMOS
- Airfix Dogfighter
- Carmageddon TDR 2000
- Dino Crisis
- Kiss Psycho Cirkus
- Star Trek Deep: Space Nine The Fallen
- The Shockman Show
- Roland Garros:
- Open Tennis 2000

RULLANDE DEMO
- Mafia

DATORSPELS-FESTVALEN 2000
- 10 fianlisterna

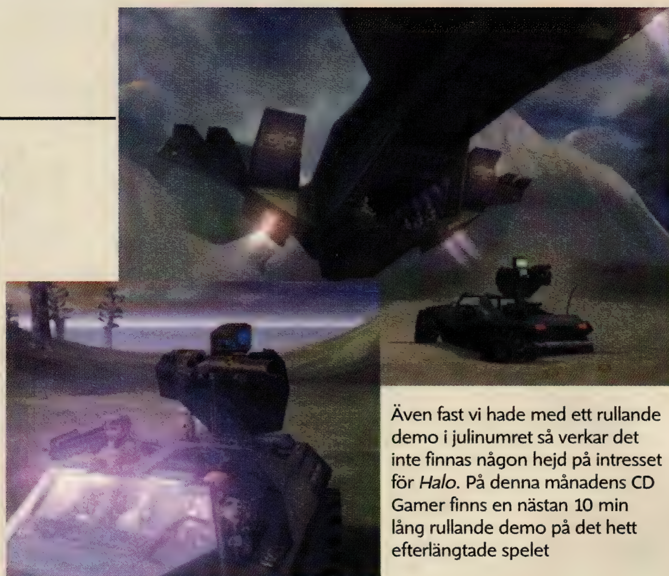
PATCHAR OCH TILLBEHÖR
- Dungeon Keeper 2

HALO (rullande demo)

Bungie

P200, 16MB, Win95/98 Mpg-uppspelare





Även fast vi hade med ett rullande demo i julinumret så verkar det inte finnas någon hejd på intresset för *Halo*. På denna månadens CD Gamer finns en nästan 10 min lång rullande demo på det hett efterlängtade spelet

3D ULTRA PINBALL: THRILLRIDE

Sierra

P133, 32 Mb RAM

Detta är det senaste i Sierras serie av flipperspel. *Thrillride* har sitt tema grundat på en nöjespark vilket gör att du förutom själva flipperspelandet får uppleva berg-och-dalbanor, radiobilar och skräpmat.

STARLANCER

Microsoft

P200, 32 Mb RAM, 3D-kort

I *Starlancer* är du medlem av en ny enhet som ska försöka få kontroll över planeterna i solsystemet. Demot innehåller två banor som inte kommer finnas med i fullversionen. Spelet innehåller en hel del förstapersonsaction men också en del flygsim.

LONDON RACER

Davilex

P233, 64 Mb RAM, 3D-kort

I *London Racer* ställer du upp som nybörjare i ett gaturace som tar dig genom Londons olika områden. I fullversionen kan du tjäna pengar och uppgradera bilen.



SHAREWARE

FLOWGAME

Ett litet snowboardspel där du kan åka var som helst. Ladda upp din åkare och ta sats för att göra tricks innan du landar.

SENTRY

En gammal spelklassiker som dyker upp i annan tappning.

PATCHAR OCH TILLBEHÖR

DAIKATANA

Senaste uppdateringen.

NOX QUEST ADD-ON PACK

Tillbehörspaket till *NOX*.

QUAKE III ARENA: ROCKET ARENA 3

Efterfrågat tillbehör till *QUAKE III Arena*

UNREAL TOURNAMENT: BLITZKRIEG 1941

En demo på en singel-mod till *UT* som tar dig tillbaka till 1941.

UNEARTHED-LEVEL

Ny deathmatch-bana till *UT*.

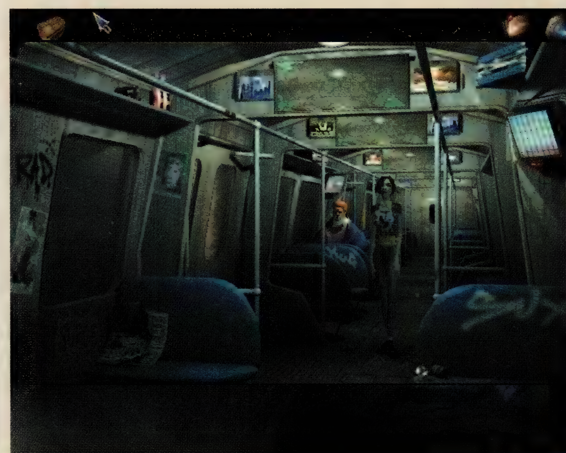
DEN LÄNGSTA RESAN

Funcom

P166, 32 Mb RAM

Inte det senaste demot men vi ville ändå att Gamer-läsarna skulle få testa det.

Hjältinnan heter April Ryan (Regina Lund), och är en helt vanlig tjej med mycket ovanliga egenskaper. Hon kan skifta från sin egen värld, jorden anno 2209, till en parallellvärld som är fylld av magiska figurer, trollhattar och naturväsen. Båda världarna är hotade av kaos och det är bara April som kan rädda dem. Fullversionen innehåller över 12 timmars dialog, 30 min högupplöst film och utspelar sig på över 150 olika platser.





CD GAMER B

AIRFIX DOGFIGHTER
UDS

■ **P300, 64 Mb RAM, 3D-kort**

Detta är ett spel i tredjeperson där du har möjlighet att flyga små modellplan i vardagsrumsmiljö. Egentligen skulle man kunna likna spelet vid *Micro Machines* med modellplan. Du börjar på golvet i ditt sovrum där du flyger runt och plockar upp diverse tillbehör till din modell. I vardagsrummet väntar en del markenheter att öva på och i källaren möter du fiendeplan.

CARMAGEDDON TDR 2000
SCi

■ **PII 233, 32 Mb RAM, 8 Mb grafik-kort**

Det är framtiden och du har en super-hottad bil som du i princip kan köra var som helst med. Detta är ett väldigt tidigt demo av *TDR 2000*. Så pass tidigt att det inte ens är ett beta-demo utan ett alpha vilket betyder att det inte är garanterat att det kommer fungerar på alla datorer.





STAR TREK DEEP SPACE NINE: THE FALLEN
The Collective

■ **P 233, 64 Mb RAM**

Här är spelet som utspelar sig i TV-serien *Star Trek: Deep Space Nines* värld. Du har möjlighet att spela som antingen Siskos, Kiras eller Worfs skepnad, och du ska inte bara ska skydda rymdstationen utan hela alfakvadranten från fientliga grupper.

THE SHOCKMAN SHOW
Basic

■ **P 233, 32 Mb RAM, 8 Mb grafik-kort**

Shockman och Tuth-a-Ball är två utomjordiska figurer som precis satt ihop en TV-show. Mot sig har de den onde figuren Shadow som försöker göra livet surt för dem.

KISS PSYCHO CIRCUS
The Nightmare Child Media

■ **P266, 64 Mb RAM, 3D-kort**

Detta spel baserar sig på de tecknade figurerna av Todd McFarlane. Du börjar som en vanlig dödlig person för att sedan samla på dig krafter för att bekämpa ondskan. Detta demo innehåller 5 spelbara banor.



ROLAND GARROS OPEN TENNIS 2000
Cryo Interactive

■ **P 200, 32 Mb RAM,**

Tennisspel släpps inte lika ofta som fotbolls- och ishockeyspel men denna produkt är helt klart värt att titta på. Installera spelet och tävla mot de bästa tennisspelarna.

MAFIA (rullande demo)
Illusion Softworks

■ **Mpg-spelare**

Mafia tillhör spelgenren "action i tredjeperson", men här skjuter man inte på aliens eller monster. Spelet är uppbyggt runt en 20 kvadratkilometer stor stad i 30-talsmiljö. Du börjar som den lägsta fotsoldaten för att senare jobba dig upp i organisationen för att accepterad som "Made Man".



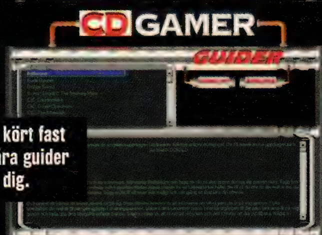
WINDOWS-MENYN

Sätt i skivan i din CD-ROM-läsare och menyprogrammet startas automatiskt.

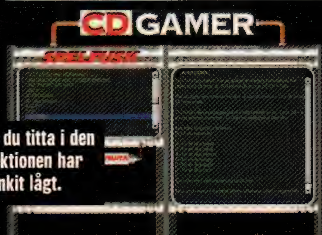
Utöver demos har vi dessutom guider, recensioner och spelfusk ur tidigare nummer av PC Gamer.



Här hittar du alla PC Gamers tidigare recensioner.



Om du kört fast kan våra guider hjälpa dig.



Måste du titta i den här sektionen har du sjunkit lågt.

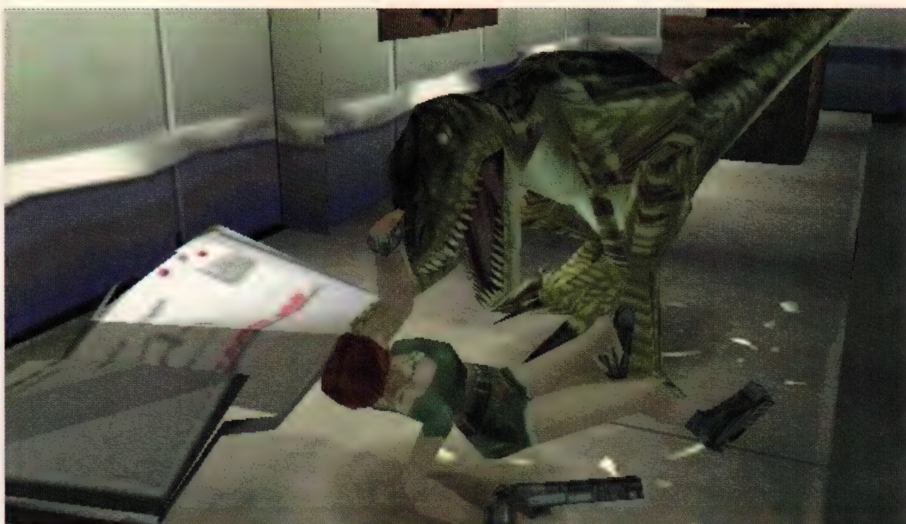


Kolla innehållet på tidigare utgåvor av CD Gamer.

PROBLEM?
Se till att du har följt alla installationsbeskrivningar. Om du har fått en defekt CD så byter vi ut den mot en ny. En CD-skiva ska endast bytas ut om den inte går att läsa ifrån. Ex. menyprogrammet starta inte. Om du däremot har problem med någon demo eller program ska du ta kontakt med vår CD-support. Du kan nå dem på:
www.medstroms.net/kundtjanst/cd.html

Notera att vår CD-support hjälper till med tekniska problem som direkt hör till vår CD-skiva och inte kan svara på övriga frågor angående hård- och mjukvaror.

OBS!
CD-ROM-skivan är naturligtvis noggrant testad mot virus, men Medströms Dataförlag AB tar inte ansvar för några som helst skador som kan tänkas uppkomma till följd av användning av CD-ROM-skivan och dess innehåll. Vill du vara på den säkra sidan, säkerhetskopiera all viktig information på hårddisken först.



DINO CRISIS
Capcom
■ PII 233, 32 Mb RAM, 3D-kort

Dino Crisis är Capcoms senaste portning från PSX till PC. I detta demo spelar du som Regina. Demot går att spela i ca 10 minuter innan det bryts.





PATCHAR OCH TILLBEHÖR

DUNGEON KEEPER 2 UPDATE
Senaste uppdateringen till *DK2*.

DATORSPELS-FESTIVALEN 2000

På skivan hittar du de tio finalisterna till Datorspelsfestivalen 2000. Testa spelen på skivan och gå sedan in och rösta på **www.pcgamer.net.**

Bidrag 1: Billy Bouncer
Bidrag 2: Expedition Jorden
Bidrag 3: Falldown 3D
Bidrag 4: Happyland Adventure
Bidrag 5: Jump Ball 3D
Bidrag 6: Multi-Blaster 2.1 Lite
Bidrag 7: Space Race 3D
Bidrag 8: SpaceHunters
Bidrag 9: The Project 2
Bidrag 10: The Ultimate Bubble Contest

En första titt på...

BATTLE REALMS

Säg "sayonara" till resurshantering och "konichiwa" till taktisk krigföring. **Av STEVE BROWN**

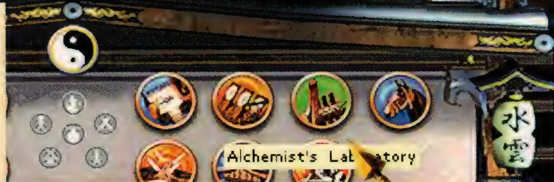


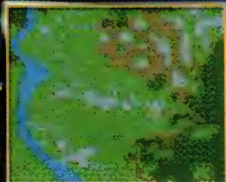
Det färre antalet enheter tillåter en fantastisk detaljrikedom i modellering och animation.



Battle Realms lägger olikt Shogun inte mer än 50 enheter under din kontroll samtidigt.











Hästtjuveri är en användbar taktik.

DÄRFÖR KOMMER *BATTLE REALMS* ATT GE REALTIDSSTRATEGIN EN RENÄSSANS...

- Det försöker verkligen bryta ny mark.
- Det skapas av Ed Del Castillo, producenten till *Red Alert*.
- Det sätter striderna i centrum.
- Det ger oss något att spela efter *Shogun*

UTVECKLARE	LIQUID	GENRE	RTS
UTGIVARE	CRAVE	RELEASEDATUM	VÅREN 2001

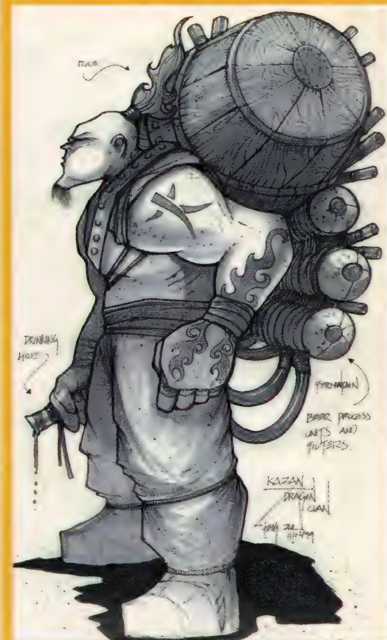


Upphöjd mark erbjuder en strategisk fördel.



HJÄLTE SÖKES

I *Battle Realms* har Yin och Yang hamnat ur fas, vilket leder till vildsinta stridigheter mellan fyra klaner (Dragon, Serpent, Lotus och Wolf). Alla klaner börjar som allmoge och måste tränas upp till bönder, krigare, kavalleri eller magiker. Varje klan har en hjälte: en zenmästare med förhöjda strids- spioneri- eller magifärdigheter. En full hjälte kan bära ett bränneri på sin rygg, med vars hjälp han blåser saké-flammor på motståndarna.



LÅT oss vara helt ärliga här. *Command & Conquer: Red Alert* var en banbrytande RTS-titel, men sedan dess har genren simmat runt i en pöl av sina egna uppstötningar. Så vem kan då vara mer lämpad att kasta i livbojen, än den före detta Westwood-producenten och *C&C*-franchisaren Ed Del Castillo?

Battle Realms är en oförskämt ambitiöst projekt som utan att tveka stryper den senaste tidens resurshanteringshysteri, i förhoppningen att kunna placera den taktiska krigföringen tillbaka i rampljuset. Även om jordbruk kommer att vara en del av spelet, så kommer produktiviteten att hanteras på ett helt nytt sätt: skvaller med grannar, till exempel, förbättrar kunskapen och avkastningen. Bönderna kommer att vara mycket hårdare än vanligt, och ett starkt försvar väntar den som attackerar byn.

Det är lite orättvist att påstå att *Battle Realms* är den enda titeln att skaka om RTS-genren. *Ground Control* var ett tappert, om än något begränsat, försök att återinföra striderna som det mest betydelsefulla, och *Shogun* har exemplariska bataljer och ett enormt djup, även om inte 3D-motorn är direkt överdådig. *Battle Realms* bryter dock inte bara ner en specifik del av de skyhöga RTS-barriärerna, utan det expanderar istället hela strategisfären avsevärt.

I fokus står samurajerna, men olikt *Shogun* så kommer *Battle Realms* att koncentrera sig på mindre enheter: som mest 50 man. Det hela är heller inte speciellt historiskt korrekt: bågskyttar, kavalleri och infanteri med spjut eller svärd kommer alla att ha olika magiska förmågor, och Zen-färdigheter. Målet med de mindre enheterna är att man verkligen ska kunna tänka strategiskt, genom att tvingas tänka på den enskilda enhetens position och hur man utnyttjar omgivningarna. Hög mark erbjuder ett rejält övertag, och Liquid hävdar att arrangemanget med enheter i förinställda stridsplaner kommer att påverka utgången rejält. Förhoppningsvis betyder det att de oftast ganska betydelselösa formationerna är något som tillhör historien.



Olika klaner har olika stridstekniker.

"*BATTLE REALMS* EXPANDERAR HELA STRATEGISFÄREN."

3D-motorn ska låta oss interagera med omgivningarna på ett aldrig tidigare skådat vis (men det har vi ju hört förut). Trupper till fots kommer tydligen att kunna använda träd som skydd för sina operationer, men de riskerar även att röja sin position genom att skrämma upp fåglar och andra djur. Molnen som är i realtid kommer att kunna tydas till en viss del, och erfarna vädergubbar kommer att kunna förutsäga om en storm nalkas. En storm som kan förhindra att man når ett visst område. Stenblock är i *Battle Realms* mer än bara prydnader - enheter kommer att kunna rulla dem nedför sluttningar för att krossa sina fiender, eller varför inte använda dem i katapulter? Stridsanimationerna inkluderar kampsportsrörelser, och under lugna perioder ska enheter kunna öva upp sina vapenfärdigheter.

De två uppenbara målen med *Battle Realms* är ge liv till miljön, och riktig strategi till striderna; och om någon ska kunna genomföra en så enkel med ändå genial plan, så är det Ed Del Castillo. PCG

KOMMER SNART!

Förhoppningsvis har vi fakta nog för en Senaste Nytt Om i nästa nummer.

UTVECKLAR DATA

Namn: Liquid Entertainment

Ursprungsland: USA

Grundat: 1999

Teamstorlek: 15

Bakgrund: Ed Del Castillo började på Mindcraft 1991, flyttade in i Westwood Studios 1994, och blev sedan producent för hela *C&C*-franchisen. 1997 arbetade han som producent på Sid Meiers Firaxis, för att därefter gå över en sväng till Richard Gariott, innan han 1997 grundade Liquid tillsammans med forne Westwood-programmeraren Mike Grayford.

Tidigare spel: *C&C: Red Alert, Alpha Centauri.*

En första titt på...

THE MOON PROJECT

Ny skräckfilm med bleka pojkrumpor... Inte? Åh.

Av ROSS ATHERTON

Full rörelsefrihet i enorma 3D-miljöer – ah, moderna strategispel är i sanning underbara.



Färgat ljus i realtid introducerades i serien i och med *Earth 2150* – och visst är det tjusigt, om än lite svettigt för processorn.





DÄRFÖR KOMMER *THE MOON PROJECT* ATT BLI ETT HELT FÖRETAG...

- Det utvecklas av några av de bästa strategerna som finns i branschen.
- Teknologin ser ut att vara långt överlägsen den i *Red Alert 2*.
- Du kan modifiera spelet på en mängd olika sätt.
- Du kan slåss ovan jord, under jord... Ja överallt, faktiskt.

UTVECKLARE	TOPWARE	GENRE	RTS
UTGIVARE	TBC	RELEASEDATUM	JULEN





Strategiskallar kan leka runt med mängder av olika resurser.



The Moon Project och *Earth 2150* visar på en delning inom RTS-genren: spel med resurshantering, och spel utan (som *Ground Control*).

STORT i Tyskland. Det är lite som att säga att ett band är "stora i Japan" - inte så bra egentligen, men av någon outgrundlig anledning omåttligt populära på andra sidan jorden. Det faktum att de är stora i Tyskland har dock inte hindrat TopWare från att få lysande kritik världen över för sitt RTS *Earth 2150*.

Bisarrt nog så tog det extremt lång tid för spelet att komma ut i världen efter Tysklandsreleasen. Tar lokalisering verkligen ett halvår? Vi hoppas sannerligen att samma sak inte händer med uppföljaren: *The Moon Project*.

Händelserna i spelet äger rum samtidigt som de i *Earth 2150*. Medan de tre fraktionerna strider om Jordens sinande resurser i ett försök att fly den döende planeten, så startar Lunar Corporation ett hemligt projekt på månen. The United Civilized States får nys om detta och skickar en flotta för att undersöka, vilket blir gnistan för en stor batalj mellan de båda sidorna. Den fattiga, lågteknologiska Eurasian Dynasty, får tydligen inte vara med.

"BÄSTA NYHETERNA ÄR NOG ATT DET ÄR EXTREMT MODIFIERBART."

Precis som *Earth 2150* så ståtar *The Moon Project* med utmärkt gränssnitt, kamera- och kontrollsystem. Även den atmosfäriska miljön och de grafiska effekterna är av toppklass. Det stora antalet nya byggnader och enheter på båda sidorna utlovar nya utmaningar för seriösa strateger. Med intresse noterar vi även att TopWare utlovar ett mer komplext resurshanteringssystem, med en måne som är full av olika material.

De bästa nyheterna är nog att *The Moon Project* är extremt modifierbart. Karteditorn erbjuder en mängd olika strukturer, texturer och stilar, vilket ger dig frihet att skapa vilken sorts karta du vill. Och så finns det givetvis gott om skirmish- och multiplayer-kartor inkluderade som kan ge dig inspiration. Man har till och med återskapat en del verkliga städer som du kan slåss i.

Men det är inte nog med detta. TopWare kommer tydligen att erbjuda något som ligger i närheten av ett komplett scriptspråk för spelet, vilket de döpt till EarthC. Detta verktyg låter dig modifiera enheternas beteende och egenskaper, och du kan även skapa dina egna kampanjer.

Earth 2150:s globala succé har tydligen sporrat TopWare ordentligt. Man planerar faktiskt ytterligare ett *Earth*-spel, som går under arbetsnamnet *Earth III*. Om allt går som de vill så finns det spelet ute i butikerna under slutet av nästa år, och det är högst sannolikt att det kommer lyckas bygga ytterligare på vad som är på väg att bli en extremt populär franchise.

Och det är också det enda orosmolnet över *The Moon Project:* att det kommer saknas nya idéer. I vår *Earth 2150*-recension sade vi att spelet stavade slutet för de tvådimensionella RTS-spelen, men om TopWare börjar se serien som en mjölkko, kan det hela sluta i nederlag. PCG

UNDER YTAN

En av de bästa aspekterna i *Earth 2150* var möjligheten att borra sig ner i jorden, bort från fiendens vaksamma ögon. Detta element gör en repris här, men vi hoppas att de gör så mycket mer av det. Underjordiska baser? Vi lever i förhoppning.



UTVECKLAR DATA

Namn: TopWare
Ursprungsland: Polen
Grundat: 1997
Teamstorlek: 25
Bakgrund: Teamet som nu jobbar med TMP, hamrade tidigare fram både *Earth 2140* och *Earth 2150*. Plikttrogenhet, kallas det!
Tidigare spel: *Emergency: Fighters For Life, Robo Rumble, Earth 2140, Knights & Merchants, Jagged Alliance 2, Septerra Core, Earth 2150.*

KOMMER SNART!

Mer om TopWares projekt när det börjar närma sig sin julrelease.

En första titt på...

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Garanterat skäggfritt i Monoliths stora rollspel.

Av MIKAEL HJALMARSON



Neo från The Matrix gör ett gästspel...

Här demonstreras vad som kan åstadkommas med en psykisk blixt...

DÄRFÖR KOMMER *SANITY: AIKEN'S ARTIFACT* ATT DRIVA DIG TILL VANVETT ...

- Den dystra handlingen är perfekt för ett rollspel.
- De psykiska krafterna kommer att leda till massförstörelse.
- Monoliths egenproducerade 3D-motor är imponerande.
- Rollspel med framtidsteman växer inte på träd.

UTVECKLARE	MONOLITH	GENRE	RPG
UTGIVARE	FOX INTERACTIVE	RELEASEDATUM	OKTOBER





Sanity är väldigt färgglatt och effekterna verkar kunna överträffa dem i Final Fantasy VIII.



MONOlith verkar ha lärt sig sin läxa efter *Blood 2*. Deras senaste spel *Sanity* kan bli ett av årets mest intressanta rollspel, särskilt för de som inte gärna vill se fler skäggiga dvärgar och alver.

Sanity utspelas i en av de där typiska framtidsmiljöerna, som varje spelare känner sig hemma i. Ett konstigt objekt hittas i Mellanöstern. Objektet visar sig innehålla ämnen som kan låsa upp portar i våra hjärnor, portar som kanske inte borde öppnas. Forskaren Dr Joan Aiken lyckas framställa ett serum som gör att den mänskliga hjärnan kan utnyttjas till fullo. Försökspersonerna visar sig kunna använda psykiska krafter, men biverkningarna leder till stora problem. Den som använder krafterna kan bli skvatt galen. Det låter som om Robert Jordans upplägg har letat sig in i denna dystra framtidshistoria. Serumet hamnar i orätta händer vilket tvingar myndigheterna att agera. En specialstyrka utbildas för att jaga människor med psykiska krafter. Intressant nog är specialstyrkans agenter själva försökspersoner.

Sanity handlar om Cain och Abel, två agenter som utsatts för serumet när de låg i livmodern. De två är de främsta i sitt yrke men biverkningarna leder till att Abel blir galen och får storhetsvansinne. Nu måste Cain stoppa sin tidigare kollega och samtidigt undgå att drabbas av samma vanvett som de övriga. Cain hamnar i en svår situation, då allmänheten fruktar honom och hans arbetsgivare saknar respekt för honom. När spelet börjar har hjälten precis kommit tillbaka efter en otrevlig händelse som ledde till att civila skadades. Fox Interactive och Monolith valde att anlita Ice T för att Cain ska utstråla en stenhård attityd. Det är lätt att hånskratta åt valet av skådespelare, men Ice T har faktiskt lånat ut sin röst till animerade filmer tidigare och han kan fa... ok fortsätt att skratta för all del. Den numera lugne Gangsta-rapparen är ingen stor skådespelare och han lär förmodligen inte bli det heller, men hans röst är lätt att känna igen. Rollen som hjälte i ett datorspel borde inte vara särskilt svår att tolka även om *Sanitys* handling verkar vara ganska djup. Enligt Fox har Ice T spelat in ca 3000 rader dialog vilket är ganska mycket.

"*SANITY* KAN BLI ETT RIKTIGT HÄFTIGT ROLLSPEL."

Sanity är ett vanligt rollspel presenterad ur ett isometriskt perspektiv. Spelets karaktärer använder psykiska krafter från åtta olika inriktningar. Cain utnyttjar exempelvis eld och därför kan han ställa till med mycket skada. Varje gång han besegrar en stor motståndare kan han dock lära sig krafter från andra inriktningar. Bland krafterna finns möjligheter att förändra karaktärernas färdigheter. En kraft leder till att personen ifråga kan röra sig snabbare. Med andra ord är inte alla krafter destruktiva, även om de tär på personens mentala hälsa. Monolith har lovat att det ska finnas stöd för fler



krafter efter lanseringen. Därmed kan utvecklarna släppa gratisprylar på nätet och spelarna kan byta psykiska krafter med varandra. Spelet kommer att bjuda på många strider, men också problemlösning som ibland kan lösas med hjälp av krafterna.

Monolith använder givetvis 3D-motorn LithTech för att göra spelet till en grafisk fest. Detta blir första gången motorn används för ett rollspel. Valet av teknologi är inte fel då LithTech är riktigt bra på att hantera specialeffekter, något som kommer väl till pass för att presentera alla psykiska krafter i spelet.

Sanity kan bli ett riktigt häftigt rollspel med en genomtänkt handling, dialoger och mycket action. Enligt Monolith kan vi vänta oss fullt nätverksstöd och möjligheten att spela över Internet. Tillsammans med de gratisprylar som planeras kan spelets livslängd ökas ordentligt. Arbetet med *Sanity* har skridit fram fort och vi räknar med en recension inom kort. PCG

KOMMER SNART!

De söker betatestare nu. När vi får tag på spelbar kod, talar vi om det för er.



När väl *Sanity* är släppt kommer fler inriktningar att kunna laddas ner och bytas i multiplay.

UTVECKLAR DATA

Namn: Monolith

Ursprungsland: USA

Grundat: 1995

Antal: 10-15

Bakgrund: Monolith grundades av sex personer, som lyckades få in företaget i rampljuset med actionspelet *Blood*. Idag är de uppe i smöret med en uppföljare till *Alien vs Predator* på väg och flera andra intressanta titlar under utveckling. Deras 3D-motor LithTech förtjänar också att nämnas.

Tidigare spel: *Blood, Blood II, Get Medieval, Rage of Mages, Shogo, Odium, Septerra Core, Gruntz.*

NYHETER

5 PACKADE GAMERSIDOR...

ACTION

DELTA FORCE: LAND

Skärmbilder! Vi vet ju att ni vill ha dem.

Vi blev riktigt imponerade av Novalogics senaste del i den omtyckta serien *Delta Force*, när vi fick se det på E3. Bilder har det dock varit ont om, då utvecklarna inte hade hunnit implementera alla nyheter och förbättringar. Nu när spelet går stadigt mot lanseringen har Novalogic kunnat presentera nytt material. Bilderna visar tydligt att spelmotorn kommer att kunna hantera inomhusmiljöer på ett bättre sätt än tidigare, samtidigt som 3D-kortsstödet gör att grafiken blir mjukare. Med alla förbättringar kommer detta med största sannolikhet att bli seriens mest intressanta del.





Novalogic levererar taktisk action till *Delta Force*-fansen.

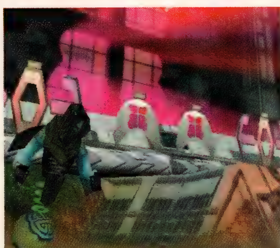
FREEDOM FORCE

***X-COM* igen?**

Efter succéer som *Thief* och *System Shock 2* kom nedläggningen av Looking Glass Studios som en chock. De som redan nu saknar deras känsla för nyskapande bör hålla ett öga på Irrational Games, som var inblandade i arbetet med *System Shock* och dess uppföljare. Irrational Games nya projekt är ett spel om superhjältar av den gamla skolan. Med tanke på filmen X-Mens popularitet är suget efter ett spel stort. I *Freedom Force* ska action, strategi och rollspel blandas ihop och presenteras i 3D-grafik. Spelaren kommer att kunna skapa hjältar och se dem utvecklas. *Freedom Force* ska bygga på samma spelmotor som Mythos efterlängtade Dreamland, vilket innebär detaljerade världar och en del specialeffekter. De båda titlarna har dock mer än motorn gemensamt. Det verkar som om de kommer att fungera på samma sätt. Därmed kan *Freedom Force* komma att likna *X-COM*. Irrational Games har satt som mål att bli klara i slutet av nästa år.

MOHO

Före detta Bullfrog-personal satsar på vansinnig action.
SID 24



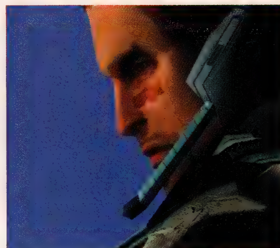
RAMBO

80-tals-hjälten återvänder på PC. God Bless America.
SID 24

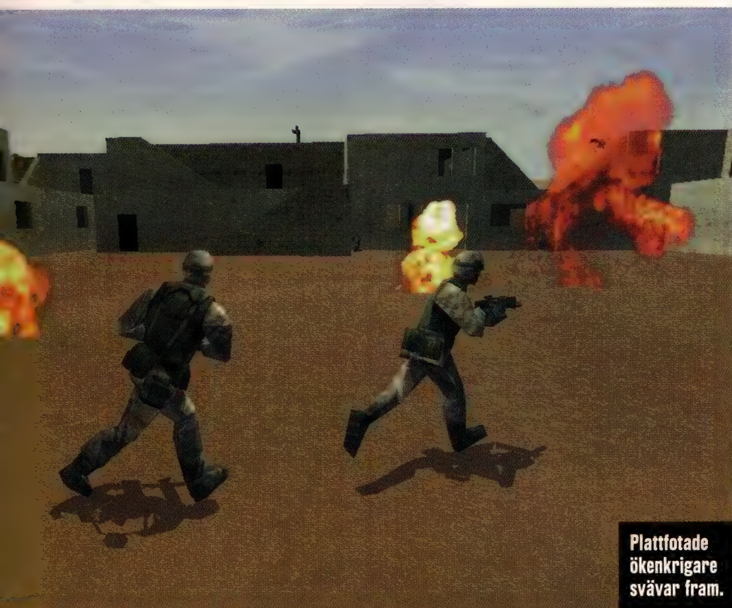


GUNLOK

Robotar med känslor introduceras i *Gunlok*.
SID 25



WARRIOR



Plattfotade ökenkrigare svävar fram.

ACTION

STAR WARS SOM ROLLSPEL

LucasArts har beslutat att använda filmlicensen från Star Wars för att täcka alla genrer som finns. Hittills har de inte lyckats täcka rollspelsgenren, men med BioWares hjälp kommer de att låta oss äventyra i en galax långt, långt borta. Det är inte särskilt överraskande att LucasArts valde BioWare med tanke på deras meritlista. *Baldur's Gate* är fortfarande ett av de mest populära och uppföljaren lär inte bli sämre.

Det än så länge namnlösa spelet kommer att handla om en tid innan filmerna. Med andra ord blir det en prolog även till *Phantom Menace*. Händelserna ska utspelas fyratusen år före Anakins födelse, vilket innebär att alla karaktärer från filmerna kan räknas bort. Valet av tidsperiod är bra då det betyder att vi får uppleva striderna mellan Jediriddarna och Sith, den mörka sidan. BioWare ska utveckla en ny spelmotor för projektet och förmodligen blir det någon form av 3D-grafik.

LucasArts lovar att spelet ska bli en milstolpe för genren, vilket inte låter helt omöjligt. Publiken är ju tillräckligt stor för att det ska bli det största rollspelet någonsin. Hittills har utvecklarna inte kunnat avslöja mycket om spelet och det lär ta tid innan de lämnar ut några detaljer.

■ **Väntan kan bli lång då lanseringen ska ske år 2002.**

ACTION

COMBAT MISSION

Tänk er *Close Combat*, fast i 3D.

Tänk er nu att man ger order till sina trupper, med linjer som visar var de ska och liknande. Därefter löper spelet på i 60 sekunder, varefter det pausas och man ger order igen. Så fungerar denna utmanare i strategispelsgenren. 3D-grafiken ser kanske inte ut som *Unreal Tournament*, men den flyter på bra, och detta är nog det snyggaste stragegispelet som skådats hittills. Det känns ibland nästan som att spela med modeller på ett bord, men ens trupper är någorlunda intelligenta, givetvis beroende på erfarenhet och träning. Ett stort antal scenarier ingår i spelet, och en editor följer med så att man enkelt kan skapa egna om man tröttnar på de färdiga.

Detta banbrytande strategispel finns tyvärr bara att köpa via utvecklarens hemsida, än så länge. Där kan man också ladda ner en demo och se själv hur det fungerar.

■ **Spelet finns ute nu, titta närmare på www.battlefront.com.**



Är explosionerna snygga så är det en halv seger bara de. Hoho.

KORTISAR

Små godbitar från nyhetsskörden.

POSTAL FÅR EN UPPFÖLJARE

Spelföretaget Running With Scissors har redan passerat gränsen för meningslöst våld en gång och nu tänker de göra det igen. Av någon obegriplig anledning anser de att spelet *Postal* är värd en uppföljare. Utvecklingsteamet håller för tillfället på att designa en shooter som spinner vidare på historien om en galen och mordisk människa. Tokigheterna fortsätter då RWS även planerar att skapa ett onlinespel som bygger på föregångaren.

SKONA OZZ!

Det senaste inom musikbranschen verkar vara att varje artist ska ha ett eget datorspel. Allt började med det värdelösa *Ed Hunter*, med musik av Iron Maiden. Kiss har som bekant invaderat butikerna med Third Laws *Psycho Circus* och nu planerar Ozzy Osborne att ta gå samma väg. Spelföretaget iRock ska sköta det kreativa i utvecklandet av en shooter med starka influenser av Ozzys skivor. Spelet kallas för *Ozzy's Savage Skies* och ska ta oss till en gotisk värld fylld till bredden med fiender. Enligt iRock ska *Savage Skies* använda en grafikmotor av nästa generation, en beskrivning som passar in på många 3D-motorer. Kanske blir det en hittills okänd grafikmotor. *Ozzy's Savage Skies* förväntas bli färdigt någon gång under nästa år. Det ska bli intressant att se om det kommer fler spel av den här typen. Hårdrockare finns det ju gott om! Förhoppningsvis sprider sig inte trenden till andra musikgenrer.



ACTION/STRATEGI

MOHO

Har inget med indianer att göra.

Nu när de just släppt *MoHo* på Playstation har Take 2 äntligen bestämt sig att det även kommer till PC. Det orsakade en smärre uppståndelse bland våra konsolvänner i byggnaden och det med all rätt. Spelet är genialiskt. Du spelar en varelse som är ungefär som en liten weeble. Du måste springa, slåss, studsa och rulla din väg runt de olika nivåerna och deras utmaningar.

Det har utvecklats av en grupp fd Bullfrogs som kallas Lost Toys, som snabbt har gjort sig kända för sin uppfinningsrikedom och galenskap. *MoHo* är i högsta grad originellt (kanske är *Marble Madness* närmsta inspiration) och beroendeframkallande. Och den goda nyheten är att det planeras att släppas i höst. Huzzah.

■ **Med Paciffic Plates tillåtelse kommer Take 2 att ge oss *MoHo* i oktober.**



Ingen förstår egentligen vad som händer på denna bild.



MoHo:s action kommer att bjuda på en magpirrande upplevelse.

ACTION

RAMBO: FIRST BLOOD

Slys gullunge dödar på PC.

Sylvester Stallones vapenkåta galning, Rambo, som huserade på 80-talet har slutligen kommit till PC:n. Det som gör detta krigsgalna nonsens mer lovande är att det är de muntra tjeckiska programmerarna på Illusion Softworks som kommer att stå för kodandet. Vi förväntar oss att spelet kommer att använda sig av deras *Insanity 2*-motor som för närvarande används för *Hidden and Dangerous 2* och *Mafia*. Det måste i alla fall vara något alldeles extra för att man ska kunna bortse från den negativa klang som namnet Rambo för med sig.

■ **Förvänta att det dyker upp runt september 2001.**



OUTCAST DVD

Det har lanserats mängder av intressanta spel sedan det första numret av PC Gamer trycktes, men det är få som sätter så djupa spår i redaktionen som *Outcast*. Spelet är ett av de två som har fått över 95 % i betyg, vilket borde säga en hel del. Nu har *Outcast* lanserats igen och denna gång har Cutter Slade och hans vänner tagit steget över till DVD-ROM, ett format som används mycket sparsamt idag.

Den nya utgåvan innehåller mer än bara själva spelet. Infogrames och Appeal har även pressat in filmsekvenser och musik. Bland annat finns det en intressant dokumentär om arbetet bakom spelet, där utvecklarna berättar om skapandet av karaktärerna. Vidare finns en utökad version av *Outcast* Out-takes som vi hade med på CD Gamer tidigare. Den fantastiska introsekvensen finns givetvis kvar fast nu har kvaliteten förbättrats avsevärt. De som äger en DVD-spelare till TV:n kan njuta av filmerna i stort format.

Det intressanta med *Outcast* är att det inte har åldrats särskilt mycket. Detta tack vare att teknologin inte utnyttjar 3D-kort. Spelet ser fortfarande lika imponerande ut med sin voxelgrafik, som tillsammans med den suveräna musiken gör att *Outcast* känns som en resa till en annan värld. Vi hoppas evinnerligt hemlighetsfulla Appeal kan överföra magin till den kommande uppföljaren.

ROLLSPEL

GUNLOK



Robotar med känslor. Vart är det här på väg.


Robotar. Men ingen som heter Robban förmodligen.



Oooh, han är elak, det går inte att ta miste på. Men egentligen är han ganska känslig.

Även om det inte synts speciellt mycket av *Gunlok* sen debutartikeln (PCG 38), är det tydligen inte långt kvar innan det är färdigt. Med hälsningar från Oxfordbaserade utvecklarna Rebellion (ansvariga för *Alien Vs Predator* och nya ägare av 2000 AD) kommer här det senaste.

Alldeles nyligen har teamet omarbetat karaktären för chefsroboten Gunlok. Det ser ut som om han kommer att bli mer av en New-Age kille än en miniatyr-Mech. Det finns ett komiskt rykte som säger att *Gunlok* är baserad på en killarna i Rebellion-teamet men det är dock inte bekräftat. Utvecklarna har också jobbat hårt på själva strukturen i spelet. Det verkar som om det blir mer smygande med utrustning som t ex radar. "View Cone" förutspås bli något som alla RPG fans kommer att vilja lägga vantarna på. Vidare har Rebellion valt att bryta ner de innan så fasligt stora nivåerna i mindre, mer lätthanterliga bitar. Dessa minisektioner kommer att testa spelarens skicklighet något enormt och det väntas vara mera smygande och distraherande av fiender än förut.

■ Interplay hoppas kunna skeppa ut *Gunlok* till din PC i oktober.

RACING/ARKAD

SUPER BOMBAD RACING

LucasArts blir storhövdade.



LucasArts utmanar ödet lite med *Super Bombard Racing*. Det enda vi säger är att det är säkrast att det blir bra...

Det var dömt att det skulle knorras i leden nu när LucasArts har ofredat det heliga Star Wars genom att ge alla karaktärer enorma huvud. Vi var oroliga att detta skulle innebära slutet för deras senaste Star Wars racer, *Super Bombard Racing*. Men kanske inte.

Det liknar väldigt mycket *Super Mario Kart* på ett beat-em-up sätt och är jädrigt roligt till på köpet. Karaktärerna är fortfarande bekanta och allt som du förväntar dig i rörelse och prylväg finns med. När gäller racingmöjligheter kommer det att bjudas på stor variation inklusive en stridsarena som finns på asteroiden från Rymdimperiet slår tillbaka. Är kanske ett stort huvud bättre än två i alla fall?

■ LucasArts kommer att skicka Jar Jar och hans kompisar till PC i vår.

KORTISAR

LARA CROFT I ÖVERFLÖD

De som gillar spelserien *Tomb Raider* har mycket att se fram emot. Arbetet med långfilmen har precis påbörjats men redan nu avslöjar regissören Simon West att en trilogi har planerats. Skådespelerskan Angelina Jolie verkar vara intresserad att gestalta den välsvarvade arkeologen i samtliga filmer. Core Design tar tillfället i akt och presenterar det femte spelet i serien. Den kommande uppföljaren får under namnet *Tomb Raider Cronicles* och tar oss åter ut på äventyr jorden runt.

BATTLE.NET DRABBAS AV EN DJÄVULSK PUBLIK

Det var nog inte många som tvivlade på att *Diablo II* skulle bli en rejäl storsäljare. Föregångaren lockade en stor publik ända fram till lanseringen av uppföljaren. I skrivande stund har försäljningen för länge sedan passerat miljongränsen, vilket betyder att Blizzard har lyckats igen. Antalet spelare kommer att växa ännu mer med tiden, något som berör alla som utnyttjar tjänsterna på Battle.net. Av någon underlig anledning verkar det som om Blizzard inte hade förberett sig på att ta emot tusentals spelare. Än idag är det svårt att kunna få någon spelglädje på servrarna. Blizzard borde ha förutspått detta efter den gigantiska stresstesten tidigare i år. Givetvis håller de på att lösa problemen efter hand, men det kommer nog att ta tid. Spelets andra stora problem är Direct3D-stödet, som kan vara opålitligt ibland. Nya patchar som borde rätta till det mesta är dock på väg. Det är ganska ovanligt att Blizzard gör misstag.

VAR ÄR SPELEN?

BLIP! BLIP! BLIP!

Baldurs Gate II Shadows of Amn
Interplay
Oktober

Colin McRae 2
Codemasters
Oktober

C&C Red Alert 2
EA
13:e oktober

Midtown Madness 2
Microsoft
Oktober

FIFA 2001
EA
Oktober

Escape from Monkey Island
Lucas Arts
November

In Cold Blood
Ubi Soft
November

Metal Gear Solid
Microsoft
Jul

C&C Renegade
EA
Jul

Need For Speed Motor City
EA
Jul

Quake III: Team Arena
Activision
Jul

Indiana Jones And The Infernal Machine
LucasArts
December

Warcraft III
Havas
Jul

Halo
Microsft
Våren 2001

Neverwinter Nights
Interplay
Våren 2001

Duke Nukem Forever
3D Realms
Våren 2001

Team Fortress 2
Havas
Våren 2001

Ultima Worlds Online: Origin
EA
Våren 2001

Unreal 2
Infogrames
Sommar 2001

Simsville
EA
Sommar 2001

DOOM 3
Ativision
Vinter 2001

Red Faction
THQ
Sommar 2001

Månadens Bästa

RONNY SUND
"Jag har tapetserat min sons rum. Och spelat Battlemail Soccer."

(Reds anm - Och vem kunde tro att Ronny en gång i tiden var bygdens skräck ute i Ryd? Hmm...)

JOCKE BENNET
"Det har varit en skäggig månad, med både det slafsiga Diablo II och så min egen lilla favorit - Icewind Dale. Trollhatt bonanza förstås, för det finns väl inget bättre än att slägga Werbegs med ett Bastard Sword of Confusion."

(Reds anm - Bennet har haft två dagars semester denna sommar. Han har faktiskt byggt ett litet tält under sitt skrivbord, där han kan ses sitta, slipandes sin dubbelyxa, mumlandes otydligheter om skäggiga dvärgdamer och något som heter Dragon's Eye...)

ANDERS BJÖRLIN
"Jag har suttit bänkad framför Diablo II den senaste tiden. Obehagligt värre, eftersom jag normalt inte intresserar mig för skillnaden mellan olika stövlar, vantar och juveler. Ska jag satsa på att köpa en Wrench of Holy Wrath eller ska jag skrapa ihop tusen pengar till och inhandla ett par Azure Boots of the Magic Toaster?"

(Reds anm - Han ljuger som en häst travar. Varje morgon provar Björlin vantar framför spegeln, i flera timmar, innan han slutligen väljer en turkos helkroppsstrumpa och fiser iväg till jobbet i sin rosa Fiat Uno.)

HENRIK NORDENBERG
"I rollen som PC Gamers färsking har jag fått ligga på i sommar. Ingen rast, ingen ro och följdaktligen ingen semester. Har hållt till på Counter-Strike-banan och spöat mina fd arbetskamrater som sitter inlåsta nere i bunkern på Medströms. Sitter mest med mitt block och mina kritor och ritar bilder som senare hängts upp på väggen."

(Reds anm - Nordenberg har redan hånats friskt för att under andra arbetsdagen ha särskrivit vilt).

CD-HASSE
"För tillfället verkar UT fått ge vika för Motocross Madness 2 på de "lediga" spelstunderna. Ganska otroligt att ett motocross-spel kan vara så fängslande. Ändå finns det en likhet med UT. En veckas solsemester förstör en annars garanterad förstaplacering vid varje lunchrace. Någon sen kväll, när alla från redaktionen gått hem, så har även Elasto Mania rullat igång. grrrrrrrrrrrr."

(Reds anm - När CD-Hasse snackar om solsemester menar han givetvis att vi släpper ut honom ur hans grotta för ett par minuter. Kopplad, förstås.)

THOMAS OWEN
"Jag fanns här när alla andra svek och tog semester. Speciellt mycket spelande blev det inte, men då och klämde jag in ett race i Motorcross Madness 2. Vad bättre än att sitta under bar himmel och få gnugga geniknölarna till något klurigt korsord."

(Reds anm - Owen kallas nu i folkmun för Traffic Giant. Vad detta betyder kommer vi inte gå in på, men vi lovar att det inte är smickrande. Korsord? Behöver vi nämna att Owen är 33 år gammal... Han har också fått stryk av allt och alla i Unreal Tournamnet. Hehe. Torris.)

MIKAEL HJALMARSSON
Diablo II har fått lämna plats åt Outcast. Nu när DVD-versionen har kommit har jag äntligen fått ett skäl att installera spelet igen. Den briljanta grafiken och den underbara musiken är en oslagbar kombination.

(Reds anm - Lill-Hjalmar har en gång mördat en kille som hade mobil påslagen i biosalongen. Kvävde stackarn med en popcornpåse.)

nu j*vlar händer det grejer



En fantastisk klassiker återvänder, med en helt ny dimension i släptåg.

ESCAPE FROM MONKEY ISLAND





HAR du sett det där e-mailet som cirkulerat runt på sistone? Det som börjar med: "Du vet att du är gammal när..." och som fortsätter med att rada upp faktum som garanterat gjuter skräck i alla som passerat 20. Som till exempel: "Den som är 18 idag föddes fem år efter det att Star Wars släpptes, och de har aldrig upplevt den tid då CD:s inte fanns."

Ja, i spelsammanhang så har det blivit något av en kliché att säga: "Du vet att du är gammal när... du kommer ihåg att du spelade *Secret Of Monkey Island* när det kom ut." Ah, *Monkey Island*... det släpptes först på Amigan och Atari ST:n under 1990... historiens första verkligt roliga spel, vilket trampade allt nonsens från Sierra och Infocom under sina stövelklädda fötter... juvelen i LucasArts krona... och så vidare.

Så varför skulle en så urgammal speltrilogi (den senaste uppföljaren är faktiskt tre år gammal) väcka sådana känslor av åtrå och begär? Jo, helt enkelt för att de är bland de bästa spelen som någonsin gjorts, alla kategorier. Punkt. Otroligt roliga, späckade av ondskefulla men rättvisa problem att lösa, helt utan plötsliga dödsfall och sprickfärdiga av charm. Sanna klassiker helt enkelt.

Och det är därför som LucasArts nu kommer att släppa den fjärde installationen i serien - *Escape From Monkey Island*. Det spelar ingen roll om du inte har kört de tidigare spelen i serien; det här borde hetsa upp vem som helst.



EFMI:s 3D-karaktärer och miljöer ser rysligt bra ut, då det hela drivs av en uppdaterad version av *Grim Fandango*-motorn. Ett förbättrat inventory-system borde även det gör sitt till.

SLUTGILTIG FÖROLÄMPNING

Escape From Monkey Island tar vid direkt där den tredje delen i serien, *The Curse Of Monkey Island*, slutade. Efter att (återigen) ha besegrat den ondskefulla spökpiraten Le Chuck, får den gomlöse wannabe-piraten Guybrush Threepwood äntligen gifta sig med sin Elaine. Paret återvänder hem till Melee Island (som fans kommer ihåg från det första *Monkey Island*-spelet) för att stadga sig.

De har dock varit borta så länge att Elaine, öns guvernör, har blivit dödförklarad, och hennes villa är i full gång att rivas. Samtidigt har en slemmig och mystisk politiker nästlat sig in, fast besluten att ta kontroll över ön: Charles L. Charles heter han, och den som kan gissa vem det är vinner sannerligen inget pris.

Elaine försöker att få igång en återvalskampanj medan Guybrush skickas iväg på ett vardagligt ärende som, naturligtvis, utvecklas till något långt mycket mörkare och djupare än han kunnat ana. Det hela innefattar skilda och skrämmande företeelser som voodoo och experimentella proteser. Sakta men säkert kommer en bisarr plan i dager - någon söker förgöra hela ön genom att använda sig av Den Slutgiltliga Förolämpningen; en hjärtvärmande referens till de så inspirerade sekvenserna med förolämpningsdueller i de föregående spelen.

LucasArts lovar även att vi kommer få återse en hel del andra karaktärer, inklusive Carla the Sword Master, Meathook (han med de otroliga tatueringarna) och Otis. Voodoo Lady, den tjattrande dödskallen Murray och den slickade försäljaren Stan, som till slut hamnat i mäklarbranschen, dyker också upp. Och så finns det två nya platser att besöka: Öarna Lucre och Jambalaya.

NYA FÖRMÅGOR

Escape markerar på ett sätt något av ett avslut för serien. När Ron Gilbert, skapare av de två första spelen, lämnade LucasArts för att starta upp Humungous Entertainment och sedermera Cavedog, så kändes det som om nästa installation i serien omöjligt kunde bli lika bra som sina föregångare. Fel. Och denna gång är det inte alls det gamla *Monkey*-gänget som står vid rodret, utan ett par killar vid namn Michael Stemmie och Sean Clark.

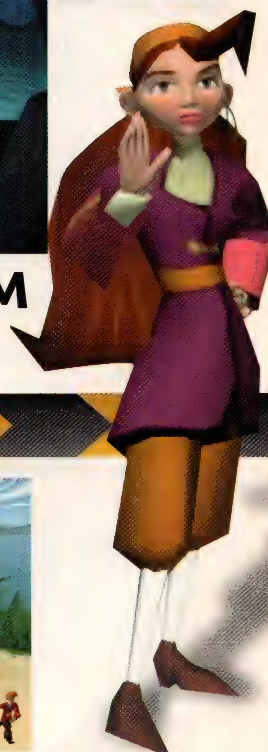
Stemmie och Clark har jobbat på LucasArts i tio år och de vet vad de gör (de bidrog faktiskt lite till de föregående





Den visuella stilen i *Escape From Monkey Island* skvallrar om att skaparna tidigare arbetat med det underbara *Sam & Max*. Kurvig arkitektur, och en starkt stiliserad himmel. Vi gillar det, och det gör du också.

(Nedan) Elaine har äntligen blivit Guybrush maka. I lust, och i nöd...



"SKILDA OCH SKRÄMMANDE FÖRETEELSER SOM VOODOO OCH EXPERIMENTELLA PROTESER."



Om vi hade med Stan the Man att göra så lade vi också benen på ryggen...





Vår hjälte tar en paus för att komma underfund med sina nya 3D-kroppsdelar.





Sam & Max-teamet Stemmie and Clark skapar spelet helt i Ron Gilberts anda.





DETTA HAR HÄNT

HISTORIEN OM MONKEY ISLAND

The Secret of Monkey Island 1990

Ron Gilberts äventyr som lät oss lära känna den vilsne Guybrush Threepwood. Guybrush, den högst villige men ack så osäkre wannabe-piraten, som här för första gången möter den onde spökpiraten LeChuck, och besegrar honom - eller inte, som det visade sig. Här introduceras även Elaine Marley, Threepwoods stora och till synes ouppnåeliga kärlek, samt



den nu klassiska "förolämpningsduellen", i vilken ett redigt munläder är bättre än den vassaste klinga. Trots ganska medioker grafik lyckades *Monkey Island* med sina påhittiga problem, bisarra karaktärer och riktigt roliga one-liners, förföra en hel spelvärld.

Monkey Island 2: LeChuck's Revenge 1992

Monkey Island 2 anses av många vara det allra bästa spelet i serien, då man inte ändrade för mycket på det vinnande konceptet, utan istället satsade på att utöka, förbättra och försköna den. Speltiden var mycket längre, och indelad i behändiga kapitel. Problemlösningen var av samma goda kaliber, och många av karaktärerna från det första spelet återvände för att stärka franchisen. Och allt detta medan den obetalbara humorn bibehålls.

Slutet på *Monkey Island 2* är antingen en av de bästa eller en av de värsta finalerna du någonsin kommer att få uppleva, beroende på



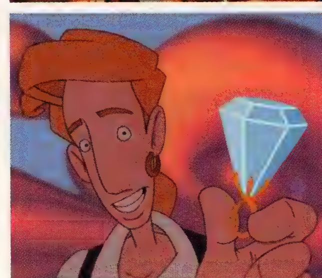
hur du ser på saker och ting. *Monkey Island* hemlighet avslöjades till sist, och gosse, var den en smäll på näsan. Så mycket faktiskt, att en uppföljare var högst osannolik, och för en lång tid framöver var detta också fallet.

The Curse Of Monkey Island 1997

Det omsusade tredje spelet anlände i alla fall mot slutet av 1997, och det är helt klart det snyggaste av dem alla - yup, kanske till och med av dem alla fyra - med underbar, serietidningsaktiga karaktärer och bakgrunder. Med mer än 8000 rader dialog, som alla faktiskt kunde höras för första gången i trilogin, såg det verkligen ut som ett modernt äventyrsspel.

Tyvärr var humorn ganska stel, kanske beroende på Ron Gilberts frånvaro. En del sektioner var aningen långdragna, som de identiskt lika förolämpningsduellerna, och de underliggande arkadinslagen tillförde inte mycket. Men trots allt, ett värdigt tillägg till serien.







De starka karaktärerna är genomgående i *Monkey*-spelen. Fyran är inget undantag.




Nu när Star Wars: Episode I-spelen i stort sätt är färdiga så säger LucasArts att de vill satsa på 50% originella spel, och 50% Star Wars-titlar. Låter som en bra blandning, tycker vi.





Ett antal *Grim Fandango*-perspektiv gör att grafiken känns varierad rakt igenom.



Monkey Island har alltid lyckats kombinera relativt fånig humor med genuin ironi och otroliga one-liners. Det ser inte ut som om *Escape* heller kommer brista på den punkten.

Monkey-spelen). Efter att ha "gått skilda vägar" under två års tid, så sammanstrålade de och fick inspirationen till att skapa *Monkey 4*, då de såg en "tredimensionell avbild av Guybrush visa sig i en tortilla".

Deras tidigare bedrifter inkluderar det otroligt underskattade sci-fi-äventyret *The Dig*, programmering på *Indiana Jones And The Fate Of Atlantis*, och det sublima *Sam & Max Hit The Road*, som kanske var något kaxigare än de lite mer tramsroliga *Monkey*-spelen. Teamet tror i alla fall att de har fått alla bitarna att falla på plats: "Vår avsikt var redan från början att låta spelet få en stark *Monkey Island*-känsla. Du kommer att känna igen många av de löpande skämten, sättet på vilket karaktärer talar och beter sig, samt alla de lustiga underligheter som hör ett Monkey-spel till. *Sam & Max* hade sin egen stil, och även om det var riktigt kul, så är det inget vi försöker kopiera i och med det här spelet. Men, då vi är samma personer som skrev en hel del av *Sam & Max*, kommer givetvis tonen att innehålla en del som ni kan komma att känna igen."

Precis som *Sam & Max* så innehåller *Escape* en hel del populärkulturella referenser, vilka ibland kan te sig något malplacerade i spelmiljön. Som exempel har vi restaurangkedjorna Starbuccaneers och Planet Threepwood. Åter igen är teamet säkra på att de skapat en ordentlig mix, utan att överdriva: "Vi gör inte en historisk skildring, och *Monkey*-spelen har aldrig handlat om historisk korrekthet. Därför är det helt okej att modernisera lite och att använda popreferenser, så länge som karaktärerna är konsekventa."

"DEN STORA UTMANINGEN ÄR ATT FÅ STILEN ATT MATCHA FÖREGÅNGARNAS."

GUYBRUSH x 3

Men inget av detta är på långa vägar det mest framträdande nya draget i *Monkey*-seriens fjärde kapitel. Puritanerna som förfasade sig över bytet till den mer grandiosa, tecknade stilen i The *Curse Of Monkey Island* (dvs, de kunde nu verkligen se ett ansikte på Guybrush, istället för sju pixlar i olika färger), kommer antagligen att gå upp i atomer inför detta bombnedslag: hela rasket är i 3D.

Ingen överraskning, egentligen. Hardcore-fans från den gamla skolan åsido, så finns det faktiskt ingen som nöjer sig med mindre nu för tiden, och speciellt inte i något så potentiellt statiskt som ett äventyrsspel. Eller för att citera *Escape*-teamet: "Vi kände oss utanför och ville hoppa på tåget. Vi tröttnade på att höra andra i huset tala om saker som "alpha-blending" och "quaternion", utan att kunna kontra med lustiga anekdoter om flummiga mesh-deformeringar. Fast, vid närmare eftertanke kanske det är en orsak att INTE gå över till 3D..."

Skämt åsido så finns det praktiska fördelar med att gå över till 3D, och inte minst då att du inte måste rita om varje karaktär från 16 olika vinklar bara för att animera hur de rör sig. Lägg till detta "flexibilitet i kamerarörelserna, dynamiskt ljus, konsekvent stil och mycket mer, inklusive anekdoter om flummiga mesh-deformeringar," så börjar fördelarna att väga tyngre än nackdelarna.

"Den stora utmaningen är att få stilen att matcha föregångarnas, och att





ÄVENTYRSSPELEN HAR ÅTERHÄMTAT SIG?

"VI HAR LEGAT I TRÄNINGSLÄGER," HÄVDAR GENREN.

Under det tidiga 90-talet, när *Monkey Island* först dök upp, dominerade äventyrsspel och RPG:s PC-spelsmarknaden totalt. I stort sett vartenda spel som släpptes tillhörde någon av dessa två genrer.

RPG-genren dog nästan ut i mitten av årtiondet då PC:n helt plötsligt blev lämpad för schyssta action-spel, men nu ser den ut att vara folkets val, och den enda rätta genren för 2000-talet. Äventyrsgenren har dock kvar att återhämta sig; det är faktiskt ganska svårt att hitta ett dylikt spel hos den lokala handlaren, och än mindre ett som du verkligen vill köpa och spela.

Och ändå verkar äventyrsspelen stå emot tidens tand bättre än, ska vi säga, *Doom, Dune* eller *The 7th Guest.* Så varför är de då inte mer framträdande?

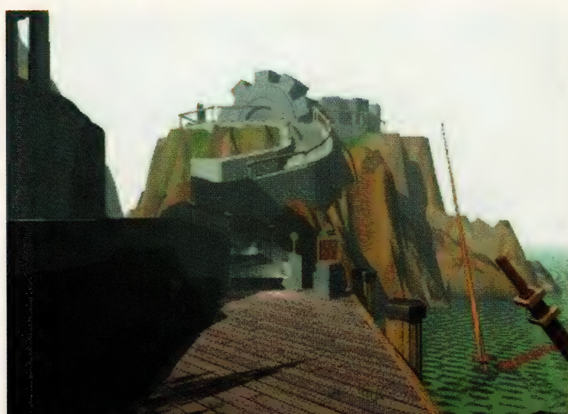
Det är ingen tvekan om att genrens inledningsvis så stora framgång på PC:n var att de var lätta att programmera, om än inte att designa. Tidiga PC-maskiner kunde inte stoltsera med någon grafik att tala om, så att skriva ett textäventyr - eller senare ett grafiskt äventyr som *Monkey Island* - var alltid ett enklare tilltag än exempelvis ett arkadspel.

Nu när PC:n har vuxit upp i fråga om hårdvara, och varje genre under solen har minst ett flaggskepp i titelväg, så ser det helt annorlunda ut. Bra äventyrsspel kräver stor planering och en enorm investering i tid. Det är faktiskt enklare att peta ihop en *Tiberian Sun*-klon på ett år, och återfå åtminstone en del av kostnaderna, än att riskera tre år på en titel som kanske inte säljer över huvud taget.

Där finns också det faktum att äventyrsspelen till sin natur är ganska långsamma, eftertänksamma historier som kräver mycket utav spelaren - något som inte precis är populärt i en värld som domineras av arkadinstallationer. Om generation Y har valet mellan att avnjuta en timme hektiskt gibbande i *QIII Arena*, eller en timme full av kluriga pussel i en och samma miljö, så är det inte svårt att gissa utfallet. LucasArts äventyrstitlar har till exempel sålt långt mycket bättre i Europa än i USA, där inställningen kanske mer är riktad mot snabb tillfredställelse.

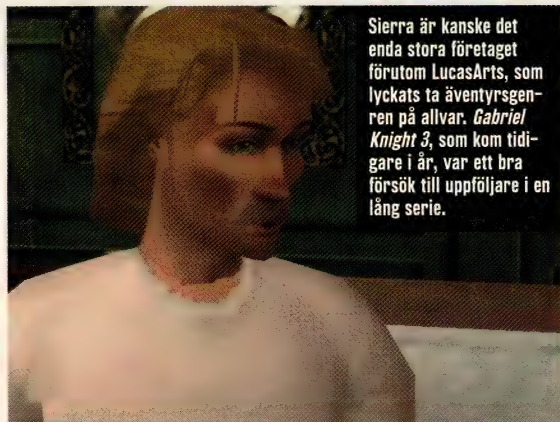
Äventyr är också något av engångsföreteelser. Det finns ofta inget större nöje i att köra ett flera gånger om, och så är det givetvis inget tal om multiplayer... om man nu inte räknar in RPG:s. Vilket vi inte gör.

Äventyrsspelen är således ett offer för tidsandan. Men precis som en god bok kan tillfredställa och resonera långt bättre än de flesta filmer, så finns de bättre äventyrsspelen kvar långt efter det att du glömt den sjuttioelfte *Quake*-klonen.



Officiellt det mest populära spelet genom tiderna – i försäljningssiffror sett – är ett äventyr: *Myst.* Det går dock att diskutera om den begränsade rörelsefriheten som vykortsmiljöerna erbjuder är något att ha. Men det är upp till var och en.





Sierra är kanske det enda stora företaget förutom LucasArts, som lyckats ta äventyrsgenren på allvar. *Gabriel Knight 3*, som kom tidigare i år, var ett bra försök till uppföljare i en lång serie.



Statiska äventyr är tydligen på tapeten numera, men det garanterar inte en rik spelupplevelse. Cryo, till exempel, har för vana att släppa riktigt risiga äventyr med riktigt starka förrenderade bakgrunder, men usel spelkänsla. Som *Ringen...*

få den att vara något konsekvent samtidigt som man avancerar in i 3D:n", säger teamet. "Vi är fortfarande förvånade över hur väl våra designers hanterade det".

Frågan kvarstår dock om bytet blir helt lyckat. Att döma av en del skärmbilder är vissa områden lite tomma, och tycks sakna de bisarra detaljer som drömdes fram av mästerliga bakgrundstecknare som Peter Chan och Steve Purcell (som för övrigt skapade karaktärerna Sam & Max). Guybrush själv ser lite... träig ut. Kanske är han för verklig, men vi vänjer oss nog.

Escape använder en uppdaterad version av *Grim Fandango*-motorn, med förrenderade bakgrunder som ger långt mer detaljer än vad som skulle vara möjligt i en äkta 3D-miljö. Det finns även drag av Obi-Wan-motorn, när det gäller interaktiviteten.

SPOTTA & POLERA

Escape har också ärvt *Grim Fandangos* kontrollsystem, där tangentbordet ersatt de tidigare spelens stil med peka-och-klicka. Åter igen tror vi att det kommer ta tid att vänja sig vid detta... fem minuter, ungefär.

Grims något krångliga inventory-system har man dock förändrat ordentligt, så att det nu tillåter mer intuitet och direkt kontroll över föremålen. "Istället för att ha en speciell bild bara för manipulation av objektet, så använder vi 3D-miljön för att låta dem sväva över Guybrush huvud. Man kan rotera igenom inventoryn, titta närmare på föremålen, välja dem och kombinera dem,









(Vänster) Varför skulle man vilja det? (Ovan) Ett läskigt Voodoo-tempel. Bäst vi kliver på.



som i alla andra äventyrsspel."

En annan förändring är den hederliga gamla musjakten på föremål i miljön tagits bort, och ersatts med ett meddelande som dyker upp närhelst Guybrush närmar sig ett föremål eller en karaktär. Inte lika subtilt som i *Grim*, månhända, där Mannys huvud vändes mot användbara föremål, men ändå användbart.

Musiken och rösterna har utökats, med (om man ska tro teamet) över 60 auditions bara för en simpel aproll. Hmm. Dominic Armato kommer i alla fall tillbaka som Guybrush, och Earl Boen ser vi igen som den onde LeChuck. Lyckligtvis har vi inte hört talas om de irriterande arkad-subäventyren som LucasArts då och då smyger in i sina spel, och stinker av fyllningsmaterial. Total speltid är beräknad till ungefär samma som i *The Curse Of Monkey Island*: runt 30 timmar. Och då *Monkey 3*:s final av en del beskylldes för att vara ett stort skämt, så försäkrar utvecklarna att Escapes avslutning kommer bli "minst 20 gånger större än i de föregående Monkey-spelen... tillsammans!"

"FINALEN KOMMER ATT BLI MINST 20 GÅNGER STÖRRE ÄN I FÖREGÅENDE SPEL."

MONKEY BUSINESS

Escape From Monkey Island kanske inte ensamt kan lyfta upp äventyrsgenren ur träsket (se "Äventyrsspelen Har Återhämtat Sig?"), men det kommer helt säkert att bli det bästa äventyret vi får se i år - och möjligtvis nästa år, också. Stemmie och Clark är fast beslutade att "göra sitt yttersta", och med deras och LucasArts tidigare erfarenheter, så är det svårt att se hur de kan misslyckas.

Fråga dem vad det egentligen finns i *Escape* som kommer att slå oss med häpnad, och du får... ja, en hel massa nonsens. "En del kanske kommer att bli skrämda inför synen av ett småbögigt, rosa piratskepp. Andra kanske blir upphetsade över en termit som går på lina. Somliga kanske tycker att karaktärernas överdådiga gester borde få båten att svämma över. Eller så kanske det helt enkelt handlar om aporna. Alla älskar apor. Ja det kommer att finnas fler apor i det här spelet än i de tidigare. Tillsammans. Hela legioner, faktiskt."

Escape From Monkey Island ska släppas någon gång i höst. En del av oss gamla fjärtar kan knappt bärga oss.



THE SETTLERS IV

Det finns visst inget som kan stoppa dessa små gynnare från att inta våra datorer.

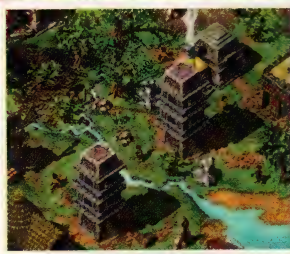
Av STEVE BROWN

DETTA HAR HÄNT...  *The Settlers IV* koloniserade nyhetssidorna i PCG 42.



Hamnområdena har snyggats upp, och nya krigsskepp har introducerats.







The Dark People ser ut att kunna skänka extra spänning till handlingen.

THE SETTLERS IV I KORTHET

Utgivare: Blue Byte

Utvecklare: Blue Byte

Genre: Resurshantering

Beräknat Systemkrav: P200, 64Mb RAM

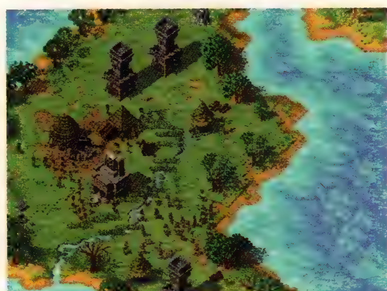
Web: 3www.settlers4.com

Releasedatum: November

Värt att notera: Bättre grafik, nya enheter, ett mer fokuserat singelspel och massvis av spännande multiplayer-lägen.

TROTS de många, uppenbara grafiska förbättringarna i *Settlers IV*, vill Blue Byta gärna påpeka att den senaste installationen är mer än bara ögongodis. Och det är bäst det, då många av de ursprungliga *Settlers*-utvecklarna nu jobbar med *Cultures*, som kommer att bli en stark motståndare.

De tre spelbara raserna är klara: Romans och Maya sällar sig till de tidigare utannonserade Vikings. I singelspelet kommer kampanj- och uppdragsmålen att se olika ut för varje nivå, och de kommer at skilja sig åt ytterligare genom att man kan hantera olika sorters boskap, brygga olika sorters alkohol, och tillverka olika sorters vapen och prästspecifika besvärjelser.



En fjärde, ospelbar ras, finner vi i The Dark People - destruktiva nybyggare som får äran att vara huvudfienden som driver kampanjerna vidare. The Dark People är anhängare av den fallne guden Morbus, som är förvisad till jorden (den planet han hatar mest) för att han revolterade mot Honom, den störste guden av dem alla. Morbus hat för allt levande motiverar The Dark People att förstöra allt i sin omgivning; en Dark Gardener (geekigt men sant) planterar Shadowweed, vilket suger den fertila jorden torr innan den dör. Det enda sättet att återställa landet är att skicka dit egna Gardeners och låta dem påta runt.



Givetvis kommer man även att tävla mot de andra raserna. Det grundläggande målet är att skapa en välmående ekonomi baserad på gruvdrift och födo-, verktygs- och vapentillverkning. Grannarna kan flytta in på

Stigarna blir till vägar när terrängen nöts med tiden.





delar av dina domäner, för att där bryta guld eller stjäla din uppodlade säd. Dessa situationer kan mynna ut i stridigheter, vilka tar plats både på land och till sjöss, där praktfulla krigsgaleoner skjuter från bredsida, guppandes på vackert animerade vågor. Blue Byte lovar att slagens utgång kommer bero mindre på antalet

det att finnas Squad Leaders bland trupperna, och dessa hjälper till att på ett effektivt sätt organisera enheterna. Nya stridande enheter inkluderar Saboteurs, vilka kan infiltrera och förstöra fiendebyggnader. Präster kommer att ha tillgång till offensiva besvärjelser, och när dessa drabbar samman utlovas ett riktigt härj.

"THE DARK PEOPLE FÅR ÄRAN ATT VARA HUVUDFIENDEN SOM DRIVER KAMPANJERNA VIDARE."

trupper, och mer på taktik och strategi.

Detaljnivån i *Settlers IV* är långt högre än i föregångarna, och man kan zooma in närmare för att till fullo njuta av härligheten. Bakåt-zoomen erbjuder större överskådlighet rent taktiskt, och stridsscenerna bjuder på än mer detaljer. För att ytterligare förenkla striderna så kommer



Byggnation kommer fortfarande att vara ett viktigt element, men hallarna kan nu ta mer än en arbetare.

Terrängen har förfinats och är nu långt mer interaktiv. När dina settlers tar sig fram över sina vanliga rutter, så skapas spår i marken, vilka efter ett tag blir stigar, som blir grusvägar och så vidare. Allt eftersom vägarna utvecklas så blir transporterna effektivare. Djur strövar runt i skogarna, och kaniner, hjortar och vildsvin ser till att dina Hunters har att göra. Hamnarna har expanderats, och likaså andra byggnader, vilket gör att mer än en settler kan arbeta i dem samtidigt, för att snabba på produktionen.

Kampanjerna introduceras med enkla uppdragsmål, och detta fungerar som en tutorial vilken lär spelaren de nya elementen. Med alla de förändringar som gjorts, är detta ett smart drag. Hela spelet ser faktiskt ut att vara ett smart drag, och det blir antagligen en värdig fortsättning på den framgångsrika serien. 

"VI ÄR MÅNGA, VI ÄR STARKA..."

Blue Byte har högtflygande planer för multiplayer-spelet i *Settlers IV*. På Internet och i LAN-spel kommer upp till 14 spelare att kunna "samsas" i en och samma värld. Där kan de välja mellan co-op eller tävlingsspel - samarbeta för att nå mål som annars är omöjliga, eller tävla om att bli den som dominerar planeten. Man kommer även att kunna ta sig an de datorkontrollerade Dark People. På Blue Byte Game Channel kommer det att finnas servrar, forum och chat-rum, plus en världsrankinglista för individer och klaner. För att få en personlig touch till spelandet kan man välja att ha egna vapensköldar på slott och skepp.

Du kan besöka www.bluebyte.net för att anmäla dig för betatest av *Settlers IV*.

THE SETTLERS IV
BETA TEST
THE SETTLERS IV
Registration for beta test will begin mid-2000.



Byggnadernas stil varierar kraftigt från ras till ras.

STUPID INVADERS

Ladda vapnen! Jorden är på väg att invaderas igen... **Av MIKAEL HJALMARSON**

DETTA HAR HÄNT... « Vi hade en nyhet om ***Stupid Invaders*** i nr 34.

Ja, de ser onekligen ganska korkade ut.

STUPID INVADERS I KORTHET

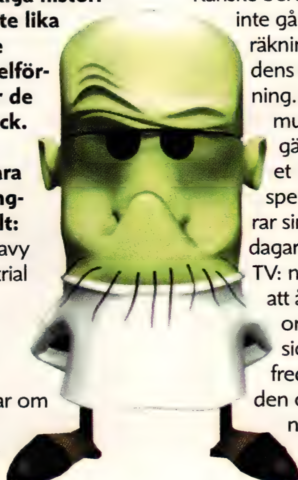
Utgivare: Ubi Soft
Utvecklare: Xilam
Genre: Äventyr
Beräknat Systemkrav: Pentium 233, 64MB RAM
Web: www.stupidinvaders.com
Releasedatum: September
Värt att notera: Ubi Soft är kanske inte kända för att ge ut "heta" spel, men ge *Stupid Invaders* en chans, va?

DET är svårt att beskriva äventyrsspelens historia utan att nämna LucasArts, men franska Xilam har också hoppat på tåget. LucasArts är kända för att blanda in galna karaktärer i lika tokiga historier. De producerar dock inte lika många spel i denna genre längre, men alla andra spelföretags alster bedöms efter de gamla mästarnas måttstock. Xilams mål med spelet *Stupid Invaders* verkar vara att ta humorn ett steg längre. Följande citat säger allt:

"Wow...Gorgious's heavy duty steel-reinforced industrial ass-wipe"

"Great, my inflatable boob, I can't wait till Thursday.."

Stupid Invaders handlar om ett gäng riktigt urblåsta rymdvarelser, som av misstag besöker vår gröna planet. Efter en liten olycka kraschlandar de och tvingas gömma sig i ett tomt hus. En av varelserna påstår sig kunna laga rymdskeppet på några minuter men ödet vill annorlunda.



Kanske beror det på att varelserna inte går efter samma tidräkning som jordens befolkning. Det muntra gänget spenderar sina dagar framför TV: n i väntan på att åka hem (med andra ord har de lyckats integrera sig själva i samhället). Deras fredliga tillvaro hotas dock av den onde Dr Sakarine som på något sätt har lyckats spåra varelserna. Sakarine samlar på rymdvarelser och är på jakt efter nya troféer. Han anlitar en skum typ som kallar sig själv Bolok. De fredliga men ack så dumma varelserna tvingas nu





Styggingen i spelet ser verkligen stygg ut. Amish-hatten är speciellt skrämmande.



Den där grönes huvud liknar mest en annan del av vår anatomi.



En vanlig dag i PCG-kontorets tvättstuga.

"NÅGOT SOM SITTER DÄR DET SKA ÄR DEN SJUKA HUMORN."

kämpa för sin överlevnad.

Det finns inte många genrer kvar som inte har hoppat över till modern 3D-grafik. Äventyrsspelen ligger dock i en grå zon. En del spelare vill ha kvar den gamla tekniken med tecknad 2D-grafik, medan andra välkomnar användning av 3D-acceleratorer. Det intressanta med genren är att den egentligen inte är beroende av den nya tekniken. *Stupid Invaders* känns som ett spel av den gamla skolan, med fasta kameravinklar och 2D-karaktärer. Grafiken är riktigt snygg och påminner en del om *Day of the Tentacle*, med färgglada miljöer och få räta vinklar. Gränssnittet är riktigt smidigt och saknar knappar. Istället gömmer sig alla möjliga funktioner under pekaren. I vanlig ordning löses spelets olika problem genom användning av enkla objekt eller kombinationer av flera. De som har spelat äventyrsspel kommer att känna sig hemma på några minuter. Xilam har utlovat 120 olika spelområden och ca 50 interaktiva karaktärer, vilket borde öka speltiden något.

Det speciella med LucasArts äventyrsspel är att problemlösningen är helt integrerad i handlingen. Vidare har de genom åren hittat den perfekta balansen mellan interaktivitet och mellansekvenser. Den versionen av *Stupid Invaders* vi har fått se är långt ifrån färdig. Därför är det svårt att säga om Xilam har träffat rätt. Det finns vissa områden i spelet som saknar interaktivitet, men detta kommer förmodligen ändras innan lanseringen senare i år. Något som sitter där det ska är den sjuka humorn. Det behövs spel av den här typen för att lätta upp vardagen och med tanke på hur få äventyrsspel som produceras idag, kommer Xilams bidrag som en glad överraskning. PCG

EN RIKTIGT IDIOTISK INVASION

Det finns bara två olika sorters rymdvarelser enligt Hollywood. Vi har den riktigt elaka typen som gärna äter barn och vill invadera jorden. Den andra typen är fredlig och ser ut som små men missformade människor. Rymdvarelserna i *Stupid Invaders* är fredliga men förvänta er inga små gulliga E.T-liknande gynnare. De här galningarna är riktigt fula och de är stolta över det och deras intelligens inte längre än deras näsor. Xilam har lyckats designa ett gäng riktigt intressanta karaktärer som tävlar med LucasArts skapelser.



SYDNEY 2000

Föreställ dig att just du får ställa upp och representera ditt land i Olympiaden

Av STEVE BROWN

DETTA HAR HÄNT... « Vi hade en nyhet om *Sydney 2000* i nr 42.



Att man använt motion capture med riktiga idrottsmän gör att spelet är otroligt realistiskt.

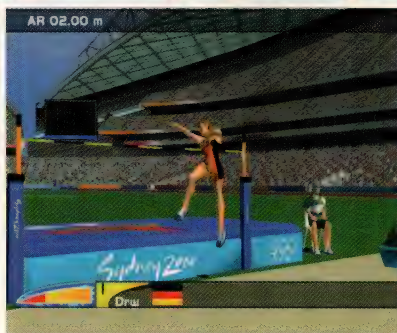


Olympic mode erbjuder ett singelplayer-spel.

APTITRETARE

Motion capture från riktiga olympiska idrottare inkluderar en mängd olika uppvärmningsrörelser, plus individuella segergester och raserianfall. Simmarna t ex, utför alla olika stretchövningar innan ett lopp och har tom olika startställningar innan de dyker i.





SYDNEY 2000 I KORTHET

Utgivare: Eidos

Utvecklare: Attention To Detail

Genre: Sport

Beräknat Systemkrav: PII 266, 32MB RAM, 3D-kort

Web: www.eidos.com

Releasedatum: Augusti

Värt att notera: En riktig workout för fingrarna och det snyggaste arkadsportspel som någonsin gjorts till PC.



SYDNEY *2000* ser så bra ut att det kittlar i spelfingrarna. Det är ett modigt försök att utveckla ett rent arkadspel till PC:n. Traditionellt har de spel som inte kräver mycket hjärnverksamhet och mer uthållighet varit djupt rotade bland konsolspelen. Hur som helst finns det flera starka sidor, förutom den officiella licensen som kommer att göra *Sydney 2000* till en bejublad succé.

För det första är detaljerna i fysiken, animationerna, miljöerna och spelarmodellerna häpnadsväckande. I alla grenar har det använts motion capture från riktiga olympiska tävlande. Modellerna är ofattbart realistiska, ända ner till de individuella spikskorna på löparbanan, och fysiken utvecklas hårfint allt eftersom du tränar. Varje tävlande från de 32 deltagande länderna utvecklar sin egen unika form under spelets gång.

Sydney-stadion besöktes två gånger av utvecklarna som hade med sig kamera och videofolk, så arkitekturen är på pricken lik. T o m poolen, hopptornen och läktarna är perfekta.

Med den officiella licensen i ryggen (vi lär inte se de där ringarna på något annat spel, tydligen) hade ATD inga problem att värva de olympiska kommentatorerna från England Steve Ryder, Stuart Storey och Paul Dickenson. Den övertygande realismen i *Sydney 2000* blir än mer påtaglig när man kan höra kommentatorerna bli verkligt upphetsade under grenarna och tävlingsatmosfären har fångats på ett strålande sätt. Kamerans vinklar och positioner hjälper till att ge spelet en bekant känsla även om det bjuds på några tekniskt omöjliga reprisvinklar.

"DETALJERNA I FYSIKEN, ANIMATIONERNA, MILJÖERNA OCH MODELLERNA ÄR HÄPNADSVÄCKANDE."

Ett försök att få in lite taktik i spelet har gjorts med det som kallas Olympic mode, som kan ge en mycket solid singelplayerupplevelse för de PC-användare som inte vill tränga ihop upp till sju kompisar framför skärmen när det spelas arkadgrenar. Du kan ta kommandot över en tolvmannagrupp med allt vad det innebär, försöksheat, mästerskap, olympiska kval och finaler.

Utöver detta måste du bygga upp din uthållighet, styrka, skicklighet och moral i det virtuella gymmet, som hjälper till att förbättra din egen uthållighet och timing i fingrarna. Köp ett extra tangentbord nu.



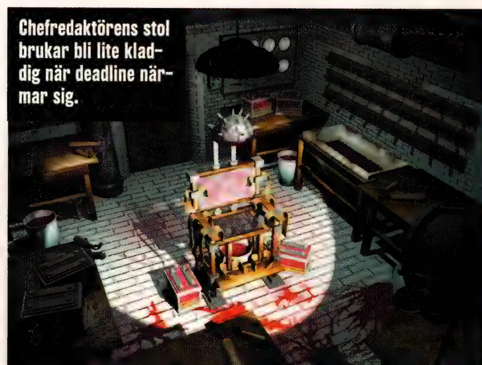
Med grafik som denna ser *Sydney 2000* ut att bli en given vinnare.

IN COLD BLOOD

Lönnmord eller det första reptil-actionspelet? Tack och lov är det tunnsått med ödlor i Revolutions lovande actionäventyr. **Av STE CURRAN**



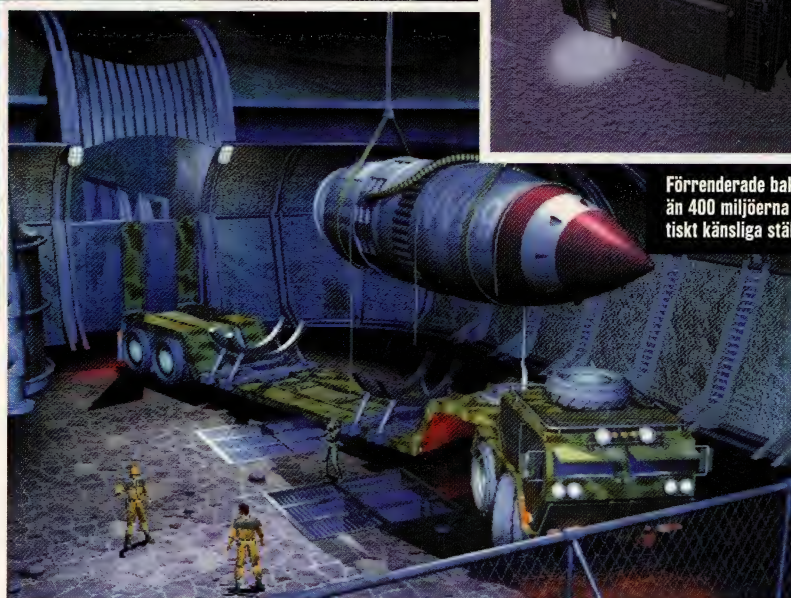
Pryltokiga kommer att bli glada; ett armbandsur med en databas i, rörelsedetektorer och elektromagnetiska minor är bara några av de saker du får leka med.



Chefredaktörens stol brukar bli lite kladdig när deadline närmar sig.

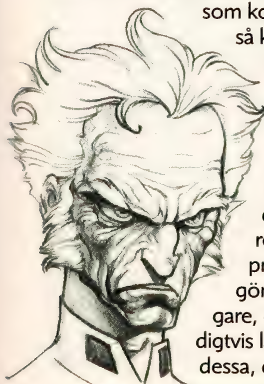


Förrenderade bakgrunder utgör de mer än 400 miljöerna som placerats på politiskt känsliga ställen världen över.



IN *Cold Blood* utspelar sig i en nära framtid, och berättar historien om MI6-agenten John Cord och hans tillfångatagande under ett uppdrag i den fiktiva ryska staten Volgia. Berättelsen börjar med Cords tortyrframkallade flashbacks av de händelser som ledde till hans tillfångatagande. Efter att du spelat genom dessa uppdrag (cirka två tredjedelar av spelet) kommer det att vara upp till dig att lösa den brittiske superspionens situation.

En främlingsfientlig mordorgie i säkerhetens namn då alltså? Inte riktigt. Även om Cord glatt skjuter på allt och alla som kommer in i hans väg så kommer inte råstyrka vara tillräckligt för att lösa de nio uppdragen. Smidighet och påhittighet är dina vapen och en rejäl uppsättning prylar i bästa Q-stil gör din uppgift roligare, om inte nödvändigtvis lättare. En av dessa, en klumpig digitalklocka kallad Remora, fungerar som din guide genom hela spelet. Du måste använda tekniken i Remoran för att, bland annat, hacka dig in i fiendens datorer via en IR-länk.



"SMIDIGHET OCH PÅHITTIGHET ÄR DINA VAPEN."

Tredjepersonsperspektivet och blandningen av spännande utforskande och strider, gör att *In Cold Blood* naturligtvis kommer att jämföras med Resident Evil-serien och konsolklassikern *Metal Gear Solid*. Det är också värt att notera influenserna från *Grim Fandango*, inte bara i det inventory-baserade problemlösandet utan också det sätt på vilket Cord vänder på huvudet mot objekt han kan interagera med. Med tanke på företagets lysande historia när det gäller äventyrsspel - *Beneath A Steel Sky* och de två *Broken Sword*-spelen - är detta inte särskilt förvånande. Men kommer de att klara övergången från 2D-formatets peka-och-klicka till den 3D-miljö som dagens gamers förväntar sig?

PlayStation-versionen, som plågades av en knepig siktes-funktion och problem med vissa föremål - möttes av blandad kritik för några månader sedan. Det kommer att bli intressant att se om Revolution har korrigerat de irriterande problemen när det är dags för PC-releasen. Flipp eller flopp? Avgör själv efter att du läst PC Gamers recension senare i höst. PCG

IN COLD BLOOD I KORTHET

Utgivare: Ubi Soft

Utvecklare: Revolution

Genre: Action/Äventyr

Beräknat Systemkrav: P233, 32 Mb RAM

Web: www.ubisoft.co.uk

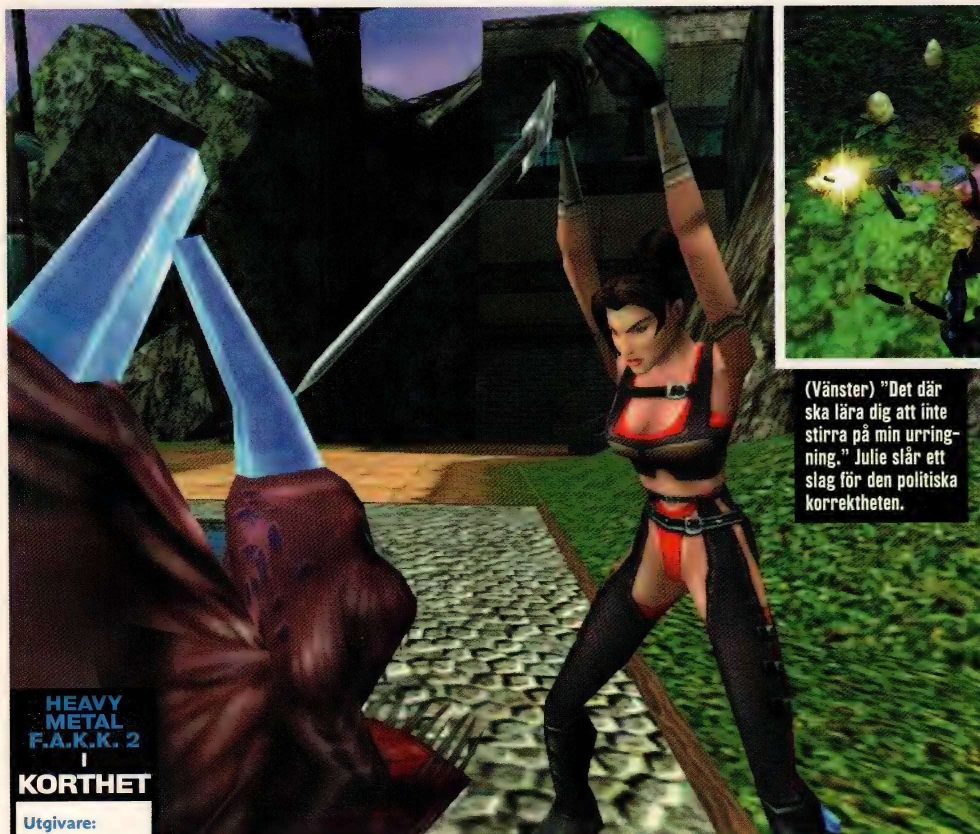
Releasedatum: Hösten 2000

Värt att notera: En subtil blandning av peka-och-klicka-äventyr, med lite smaskiga strider för sakens skull. Vi är inte säkra på hur väl dessa element kommer att fungera ihop men Revolution har ett gott rykte.

HEAVY METAL: F.A.K.K. 2



Sex säljer - har alltid gjort, kommer alltid att göra. Fråga vilken PR-person som helst. Eller Jocke. **Av MATT AVERY**



(Vänster) "Det där ska lära dig att inte stirra på min urringning." Julie slår ett slag för den politiska korrektheten.

HEAVY METAL F.A.K.K. 2 I KORTHET

Utgivare: Take 2
Utvecklare: Ritual Entertainment
Genre: Action/ Äventyr
Beräknat Systemkrav: PII 266, 64 Mb RAM, 3D-kort
Web: www.ritual.com /fakk2
Releasedatum: Oktober
Värt att notera: Den första tredjepersons-shootern som använder sig av *Quake III Arena*-motorn.

DET senaste företaget som vill sälja PC-spel med hjälp av kvinnlig fägring är Ritual, som gjorde sig ett namn med The *Scourge Of Armagon* och senare med den ambitiösa men buggiga shootern *Sin*. Deras senate projekt, *Heavy Metal F.A.K.K. 2*, är, om något, ännu mer ambitiös - men den här gången har Ritual bestämt sig för att deras baby inte inte ska släppas iväg innan den är färdig, för att sedan patchas i all evighet. Med tanke på arvet från serierna i *Heavy Metal* och att spelet följer tätt in på den animerade filmen med samma namn som spelet, så bör spelet ha en skara fans innan det släpps.

Så vad kommer att få detta spel att skilja sig från den stora mängden av ordinära actionspel? Ett skäl är Julie Strain, stjärna i den tidigare nämnda B-filmen. Hon utgör grunden för hjältinnan och lånar sin röst, och kanske mer iögonfallande, sin kropp utifrån vilken karaktären har modellerats. Men är detta bara en cynisk gimmick från Rituals sida för att hjälpa upp försäljningen eller är det en del i ett mer komplext sammanhang? Är detta *Lula: Virtual Babe* eller *Tomb Raider*? Tack och lov är den intressanta världen, de olika karaktärerna och tredjepersonsperspektivet av tillräckligt hög kvalitet för att de - och inte Julie Strains kropp - ska hamna i fokus.

Med tanke på deras erfarenhet från id:s hyllade kod (*Sin* drevs av *Quake II*-motorn) kommer det inte som någon överraskning att *Heavy Metal: F.A.K.K. 2* kommer att utnyttja den mångsidiga *Quake III Arena*-teknologin. Mångsidig måste den dessutom vara, eftersom det är första gången den används för att

SKOJ I GRUPP

Även om spelet enbart kommer att erbjuda singelspel vid releasen är en patch för multiplay planerad, klokt nog. Ritual planerar dessutom att få deathmatch i tredje person att fungera riktigt bra, istället för att bara slänga in lite nätkod i singelspelet. Medan vi väntar så verkar karaktärer som dessa Fleshbinders, Crawlix och Dark Creepers kunna ge dig något att bita i.









Julie visar sig i ännu en, hmm, "blå" scen...





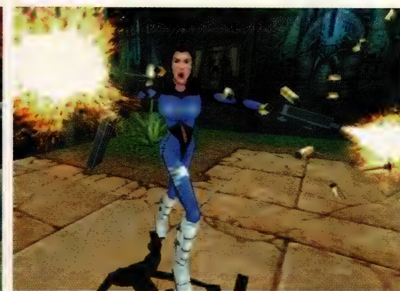
Svärd och BFG-liknande vapen? Låter som en vinnande kombination i våra öron.

skapa ett tredjepersonsspel. Genom att använda nästa genrations kod från id Software kan utvecklarna föra över en stor del av det jobb de gjorde med *Sin*, direkt till *HM: F.A.K.K. 2*, inklusive kodning, skriptning och AI.

Detta har i sin tur har gett dem mer tid att koncentrera sig på andra aspekter av spelet, som t ex att kombinera strider i FPS-stil med tredjepersonsperspektivet. Som Rituals Bob Atkins säger: "Vi var tvungna att skapa ett skelettbaserat animationssystem eftersom karaktärerna har så många polygoner... fysiken måste vara perfekt; utseendet måste vara perfekt." De har finjusterat och pillat med den redan eleganta motorn för att försäkra sig om att den klarar av karaktärer som klättrar och hänger - likaväl som de välbekanta effekterna skalbar rendering och volymetrisk dimma. Andra tekniska förbättringar inkluderar ett skriptsystem som tillåter aldrig tidigare skådad objektkontroll i spelmiljön och ett dialogsystem för karaktärernas läppsynkronisering.

"SAMTIDIGT SOM DU HUGGER HUVUDET AV EN KILLE KAN DU SKJUTA EN ANNAN."





Quake III-motorn justeras för att kunna hantera alla möjliga gymnastiska övningar.

Stridssystemet verkar bli lika lovande, med både projektil- och närstridsvapen; de senare kan förstärkas genom att man plockar upp "Power-Crystals" som inte bara, som namnet antyder, ökar kraften i dina vapen utan även ger dem nya egenskaper.

Rob Atkins igen: "Du kan välja att använda närstridsvapen, projektilvapen eller så kan du använda båda samtidigt... Så samtidigt som du hugger huvudet av en kille kan du skjuta en annan." Underbart. Du kommer inte alltid heller att kunna välja. Vissa karaktärer kan inte dödas på avstånd, så t o m camparna ibland er måste gå in i närstrid och använda de defensiva möjligheterna (en fin glödande sköld).

Filmen innehåller låtar från artister som Billy Idol (zzzzzzz - red.) och Full Devil Jacket (Vilka? -red.), men om de kommer att finnas med i spelet är fortfarande oklart. Klart är däremot att *Heavy Metal F.A.K.K. 2* är en fest för ögat och om det är hälften så kul att spela som det är att titta på så har vi en trevlig stund framför oss.

JULIE VEM?



För de av er som inte är bekanta med Julie Strains arbete (och det gäller troligtvis er under 18) så har hon medverkat i över 90 filmer och har blivit något av en kultstjärna. Förutom att hon är huvudkaraktären i *Heavy Metal F.A.K.K. 2* (den tecknade filmen) så har hon också huvudrollen i tvserien med det spännande namnet Sex Court. Måste komma ihåg att programmera videon.

RESIDENT EVIL 3 NEMESIS

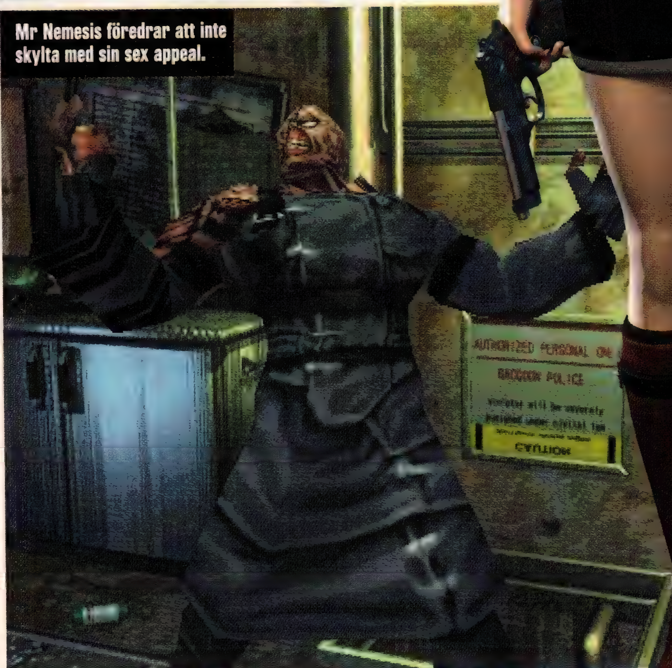
Ännu en massaker på Valentine's Day.

Av MATTHEW PIERCE

DETTA HAR HÄNT... « Det är första gången vi sniffar på *RE3: Nemesis.*



Den ständigt lättklädda Jill kan nu ducka för attacker och direkt vända sig om och stå öga mot öga med motståndarna. Men hon kan fortfarande inte dansa.



Mr Nemesis föredrar att inte skylta med sin sex appeal.



RE3: NEMESIS I KORTHET

Utgivare: Eidos
Utvecklare: Capcom
Genre: Action/Äventyr
Beräknat Systemkrav: PII 300, 64 Mb RAM, 3D-kort
Web: www.capcom.com
Releasedatum: September
Värt att notera: Mer 3D-action på bekostnad av de odöda. Större nivåer, mer variation och snabbare action bör göra detta till en stor förbättring jämfört med föregångarna.

FÖR en serie som har sålt runt 10 miljoner ex världen över, så har PC-versionerna av *Resident Evil*-spelen alltid varit en sorglig historia. I likhet med Final Fantasy-spelen så verkar PC-spelarna vägra att acceptera direkta portningar och varför skulle de göra det?

Kontrollsystem som fungerar bra med en handkontroll blir ofta klumpigt på ett tangentbord och det kan väl knappast vara för mycket begärt att önska sig bättre bakgrundsgrafik och professionell dialog? Så var befinner sig *Nemesis* i förhållande till detta? Tja, den tråkiga nyheten är att Capcom inte verkar ha lagt till mycket nytt jämfört med PlayStation-versionen. De goda nyheterna är dock att det är ett förbaskat bra spel ändå (och det vet du om du spelat det på en konsoll).

Vad gäller historien så är överlevaren från originalspelet, Jill Valentine, tillbaka i rollen som agent för STARS (Special Tactics And Rescue Service) och allt utspelar sig bara några timmar innan händelserna i *Resident Evil 2*. Återigen består miljöerna av förrenderade bakgrunder mot vilka du roterar och flyttar din karaktär, men spelytan är inte bara betydligt större den här gången utan fokuserar mer på utomhusaction.

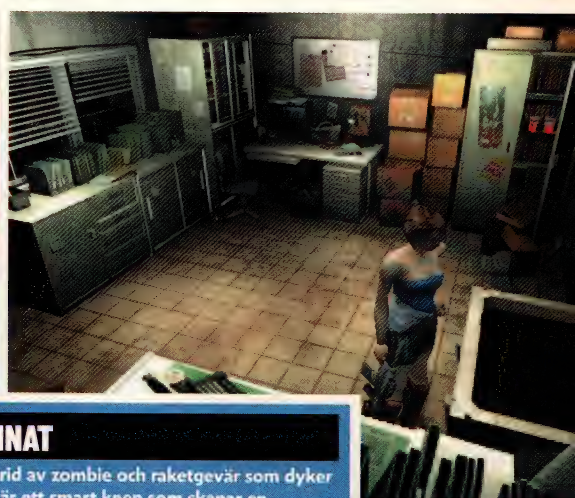
Interiörer finns fortfarande kvar och kan utforskas - t o m polisstationen i Raccoon City är tillbaka - men större delen av de länkade miljöerna låter dig utforska en stad som översvämmats av zombier som vill tugga lite på din hjärna.

Än en gång slåss du mot den nedriga Umbrella Corporation (har det någonsin funnits en organisation som låter mer





Spänningen stiger när fler fiender förekommer i mindre rum.

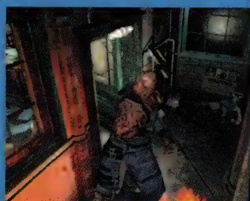


JAG HETER MR NEMESIS, INGET ANNAT

Den groteske Nemesis är en särskilt frånstötande hybrid av zombie och raketgevär som dyker upp lite varstans i spelet när man minst anar det. Det är ett smart knep som skapar en obehaglig känsla rakt igenom och lyckas faktiskt hålla spänningen på topp, i motsats till den enkla skrämseltaktiken som de två senaste spelen förlitade sig på.







MED EGNA ORD



Yota Wada, Nemesis producent, är en fåordig man.

PCG: Varför ska vi vara upphetsade över *Resident Evil 3: Nemesis?*

Det släpps i slutet av sommaren så om det blir varmt kommer *RE3* svalka i sommarvärmen.

PCG: Vilken detalj i spelet är du mest nöjd med hittills?

Det är *Resident Evil*. Say no more.

PCG: Hur länge har det varit under utveckling för PC?

Tillräckligt länge för att väcka din aptit.

PCG: Dawn Of The Dead eller Day Of The Dead?

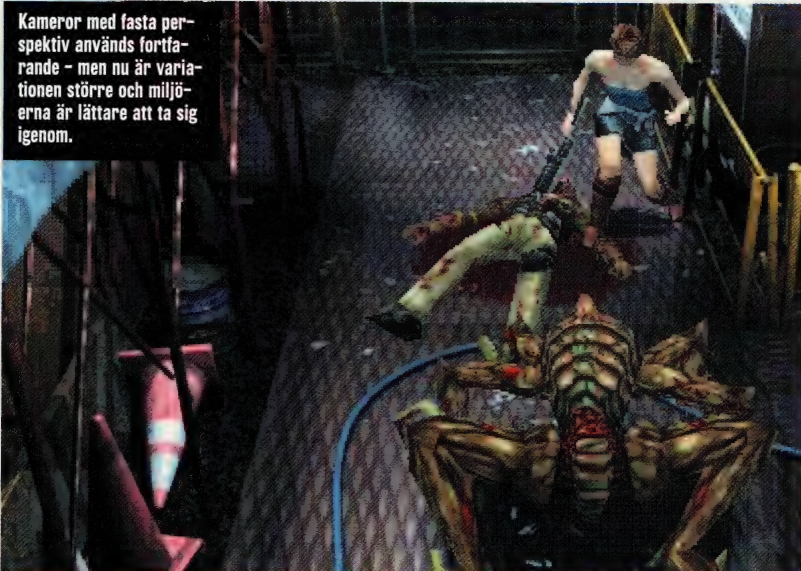
Ingen, eftersom *Resident Evil 3* ligger närmast verkligheten.

DÖDSBRA

Tilläggen och förbättringarna bara fortsätter. Ett dolt bonusspel kallat "The Mercenaries: Operation Mad Jackal" ingår tydligen (inte en aning om vad det går ut på) och det finns ett antal alternativa karaktärer att spela. Carlos - en före detta Umbrella-man - är huvudkaraktären, men en hemlig karaktär gjord av bönmassa kan också spelas (Falafel? -red.). Ja, du läste rätt. Nej, vi vet inte heller vad de går på.



Efter att ha ätit upp bönmassemannen vilar våra hjältar.



Kameror med fasta perspektiv används fortfarande - men nu är variationen större och miljöerna är lättare att ta sig igenom.

harmlös?) som utvecklade det zombiefierande G-viruset från början. För att få mer kött på benen (förlåt) på fiendesidan har Capcom hittat på Nemesis (se "Jag heter Mr Nemesis, inget annat"). Striderna och problemlösandet är ungefär som det alltid varit, men det sistnämnda bör vara lite mindre irriterande. Genom att det nu ska erbjudas lite mer logiska ledtrådar och lösningar, bör irritationen, åtminstone teoretiskt, kunna hållas på ett minimum.

Mer intressant är den funktion som erbjuder beslutsfattande i äventyrsstil med jämna mellanrum. Mellansekvenser används för att förvarna om stora zombieattacker och sedan är det upp till dig att - via textdialoger - bestämma om du vill stanna och slåss (i hopp om att få tillgång till nya områden eller nya föremål) eller om du vill fly fältet. Till detta hör att föremålen placeras ut slumpmässigt för varje spel och döda fiender kan vakna till liv

"SPELYTAN ÄR INTE BARA BETYDLIGT STÖRRE DEN HÄR GÅNGEN UTAN FOKUSERAR MER PÅ UTOMHUSACTION."

när som helst.

Det lönar sig alltså inte att stanna kvar; lyckligtvis har en ny "ducka"-funktion introducerats som inte bara låter dig sidsteppa för att undvika attacker utan du kan också gömma dig bakom objekt och använda dem som sköldar.

Det är ett steg framåt för serien - och för Capcom vad gäller zombiernas skara. Nu kan upp till tio zombies anfalla dig på en gång och var och en har sin personlighet. Precis som i George Romeros klassiska trilogi som började med *Night of The Living Dead*, rör sig de stönande massorna med olika hastighet, de kan ignorera dig helt och hållet och viktigast av allt - de kan se helt olika ut också. Du kan lika gärna bli anfallen av en ruttnande polis som av ett överviktigt, skalligt butiksbiträde. Ironiskt nog har Capcom genom att humanisera de odöda, skapat en atmosfär som är mycket mer hotfull än i de tidigare spelen.

Det kan diskuteras om dessa förändringar är tillräckligt för att föra det tredje *Resident Evil*-spelet uppåt 85% på betygsskalan, men det får vi snart reda på. Faktiskt redan nästa månad, då vi förhoppningsvis har en full recension och spelbar demoversion. Vi ses då. PCG

THE SIMS: LIVIN' IT UP

Den trista vardagen blandas med paranormala händelser senare i år.

Av MIKAEL HJALMARSON

DETTA HAR HÄNT... << Vi snuddade vid *Livin' It Up* i en nyhet om *Simsville* i PCG 43.

Retrodesign kommer att bli stort igen tack vare den nya *The Sims*-expansionen.

THE SIMS: LIVIN'IT UP I KORTHET

Utgivare: Electronic Arts
Utvecklare: Maxis
Genre: Management
Beräknat Systemkrav: Pentium 233, 32MB RAM
Web: www.thesims.com
Releasedatum: September
Värt att notera: Lite snuskigare, lite roligare och framför allt - mer prylar.

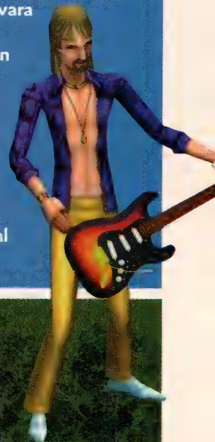
MAXIS ***The Sims*** **är ett mycket annorlunda spel. Det är enkelt och i stort sett befriat från våld, vilket gör att det tilltalar människor som inte vanligtvis spelar datorspel. Samtidigt är det skruvat nog för att locka inbitna gamers. Det jag minns mest från spelet är att jag var tvungen att avinstallera det för att kunna fortsätta med mitt vanliga liv. Av någon konstig anledning var min karaktär i det idylliska samhället så viktig att världen utanför datorn hamnade längre ner på prioriteringen. Maxis och Electronic Arts är dock medvetna om att de sitter på en guldgruva och redan till hösten kommer en expansion. Jag bävar inför den dag jag måste installera om spelet igen. Det kan bli riktigt farligt.**

Expansionen heter *The Sims: Livin' It Up* och innehåller mängder av nyheter som borde tilltala alla fans. Originalet behandlar det vardagliga livet, med människors kamp om att hinna med så mycket som möjligt. Hur fantasilöst det än låter är spelet riktigt roligt, men i *Livin' It Up* finns det möjligheter att förändra vardagen. Expansionen introducerar fem nya yrkesinriktningar. Dina karaktärer kan välja journalistik och arbeta sig från botten till att bli storfräsare i tidningsbranschen. Av någon konstig anledning ligger spelrecensenter långt ner på karriärstegen. Det måste ha blivit ett allvarligt fel någonstans. Som musiker kan dina datoriserade medmänniskor ta steget från bröllopssångare till rockstjärna. Gillar du det paranormala kan du göra som Fox Mulder och leta efter UFOn. Om du blir riktigt bra kan du till slut bli ledare för en sekt. Kanske går det


Alla på PC Gamer-redaktionen längtar efter att få inreda sina sovrum på detta vis.

YRKE: KVALIFICERAD SLÖFOCK

Bland de nya karriärsval som Maxis har lagt till finns slacker, en inriktning för glidare som gärna arbetar förutsatt att jobben är lugna. Låt dina karaktärer jobba som livvakter vid lugna stränder, eller som golfcaddy. Målet är att bli en stor festfixare. Det går med andra ord att nå långt genom att vara slö. Frågan är bara om karaktärerna kan nå gränsen för den maximala slöheten. Vad sägs om att skapa en familj bestående av huvudpersonerna i The Big Lebowski. "What do you do for recreation?"
"Oh, the usual. Bowl, drive around. The occasional acid flashback."



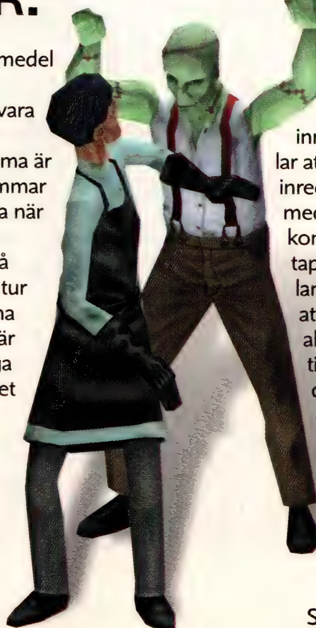



En elegant björnfäll värd att döda och dö för.

"SOM EN GALEN VETENSKAPSMAN KAN DU EXPERIMENTERA MED KEMIKALIER OCH BLANDA IHOP MYSTISKA DRYCKER."

att satsa på Hollywood och konkurrera med scientologerna. Vissa filmstjärnor är ju vrickade nog för att gå på det mesta. Väljer du hacker som yrkesval får du börja bland de vanliga betatestarna och sakta men säkert bli en stor IT-människa. Slacker, det femte och sista yrkesvalet, är mer av en livsstil.

Det intressanta med *Livin' It Up* är att Maxis har skapat nya teman. Nu behöver du inte längre stå ut med tristessen i medelklasskvarteren. Om du gillar gamla skräckfilmer kommer du säkert att tycka om möjligheten att flytta in i ett slott. Här kan du mysa av värmen från den öppna spisen och ägna dig åt saker som borde göra grannarna nervösa. Som en galen vetenskapsman kan du experimentera med kemikalier och blanda ihop mystiska drycker. Med lite tur kanske du hittar botemedel för sjukdomar, men dryckerna kan också vara mindre lämpliga. Det komiska med detta tema är att dina familjemedlemmar inte behöver försvinna när de dör. Liemannen är känd för att gå med på vadslagning. Med lite tur kan du återuppliva dina vänner igen, men de är kanske inte lika trevliga när de vaknar igen. Det övernaturliga finns med på fler ställen. Bland annat finns det en trevlig ande i en flaska. Den roligaste leksaken verkar dock vara voodoo-dockan.



Bland de andra teman som presenteras finns en härlig Las Vegas-miljö komplett med sliskiga tapeter och en stor vibrerande säng. De som kämpar hårt med kärlekslivet kan låta sina karaktärer leka i sängen. Las Vegas är ett perfekt ställe för lite såpopera.

Livin' It Up kommer att innehålla mängder av nya prylar att testa. De som tröttnade på inredningen i originalet kan leka med en hel del nya möbler. Det kommer även att finnas nya tapeter och golv att välja mellan. Expansionen har potential att bli en riktig fara för ditt sociala liv och då menar vi ditt riktiga sociala liv, inte det som dina "Sims" upplever dagligen. Maxis kommer förmodligen att skämma bort oss med nya verktyg och andra gratisprylar på nätet, vilket gör att spelet aldrig behöver ta slut. PCG

WORLD SPORTS CAR

Racinggenren i all sin nakenhet.

Av STEVE BROWN

DETTA HAR HÄNT... « Vi hade en liten nyhetsblänkare om *WSC* förra året.







Du kan testa din bil innan racet, och vill du så kan du parkera den utanför banan. Det är humor.

HUR realistiskt ett racingspel än är, så känns bilen alltid aningen malplacerad. Spelet handlar ofta mer om att lära sig banorna, än att hantera bilen rätt. *World Sports Cars* kommer förhoppningsvis att ändra på det, genom att bli den mest involverande racingsimulatorn vi hittills sett.

Utvecklarna West Racing vill återskapa inte bara spänningen i själva körningen, utan också laddningen innan start, de snabba reparationerna mitt i loppet, och mekandet efter avslutad körning. Du kommer att kunna anlända till banan, och där på egen hand köra ut bilen ur släpet, in i pitstop, och vidare runt banan för lite lätt uppvärmning. För de som får kalla fötter så finns det till och med en parkeringsplats utanför banan...

Pitstops kommer att bli ett spel i spelet, och du kontrollerar allt. Först måste en luftslang kopplas på så att bilen kan lyftas upp. I ett däckbyte måste du skruva av muttrarna, välja ett nytt däck, och sedan skruva fast muttrarna igen.

WORLD SPORTS CAR I KORTHET

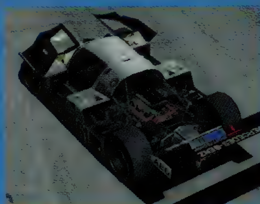
Utgivare: Empire
Utvecklare: West Racing
Genre: Racingsimulator
Beräknat Systemkrav: PII 300, 32Mb RAM, 3D card
Releasedatum: Jul
Värt att notera: Vad kan vara bättre riktigt detaljerad race-weekend

PANELHÖNA

Var och en av de 12 bilarna kommer att vara modellerade som exakta kopior av sina verkliga motsvarigheter. Detta gäller varenda lucka, klaff, fläns och vinge som kan öppnas, lyftas, eller tas bort. Medan den verkliga fysikmodellen får till följd att alla dessa delar kan lossna under åket, så är de även individuellt definierade och animerade så att du kan ha ordentlig koll på motorn och alla dess skrymslen. Om du känner för det så kan du ta bort alla paneler innan åket, så att åskådarna sedan får se dig åka runt i ett metallskelett.



Denna lilla Panoz har berövats karossen så att vi får beskåda dess underbara dubbla kamaxlar.



Mercedes-förare gillar att visa baken och svänger med dörrarna för att dra åt sig uppmärksamhet.



En Lotus med en obehaglig magbränna.

Detta är dock endast det mest uppenbara av allt det som sker i pit. Man kan även justera de olika vätskorna, fixa bromsarna, tanka och byta förare. Det finns till och med en hink med tvålvatten och en trasa, om nu ditt åk blivit skitigt. Om vi kommer att få se de i verkligheten så vanliga olyckorna i pitstop, med mekaniker som ligger och vrider sig i smärta på asfalten, är oklart. Det kan dock vara att begära för mycket, även i ett så absurt realistiskt sim som detta.

Om man i andra spel tittar på undersidan av en bil, så möts man oftast av en

> **"PITSTOPS KOMMER ATT BLI ETT SPEL I SPELET, OCH DU KONTROLLERAR ALLT."**





Detaljnivån hos bilarna är den bästa vi sett hittills, och fysikmodellen ska tydligen bli den mest exakta någonsin.



Förarna kan komma att skapas med motion capture.



Fordonens alla aspekter är återgivna. Du kan ändra och peta in i minsta detalj.

SMUTSKASTNING

Smuts kommer att ha en betydande roll i *World Sports Cars*-upplevelsen. Den kommer inte bara att påverka din sikt genom vindrutan, utan den kan även komma att påverka hur bilen beter sig. Tvättar du inte undan smutsen manuellt (med trasa) under pitstop, så byggs det upp lager som kan bli ödesdigra. Banorna är så exakt återgivna att till och med de olika "smutsfällorna" är korrekt utplacerade.



Cockpit-vyn kommer att vara föremål för en hel del smutskastning.

trist 2D-textur. I *World Sports Cars* så kommer man att kunna hissa upp bilen och verkligen undersöka underredet efter skador. Samma sak med motorn. Huven, dörrarna och alla panelerna kommer att kunna öppnas, vilket ger dig fullt tillträde till bilens innanmäte. Skademodellen är givetvis extrem, och det är fullt möjligt att man efter under ett lopp ser sig köra omkring i ett helt skalat chassi. Alla de mekaniska komponenterna i motorn, bromsarna och fjädringen, åtnjuter samma modell.

Fjädringen har faktiskt fått lite extra uppmärksamhet, och du kommer att ha absolut kontroll över geometrin. Inställningarna är oräkneliga, och alla hugade hobbymekaniker kommer att ha funnit sitt Mecka. Modifikation kommer att vara nyckelordet i *World Sports Cars*, och den mest realistiska fysikmotorn till dags dato kommer att låta dig förbättra din bils prestanda i oändlighet. Men på samma sätt kan dåliga val och kombinationer resultera i att hela systemet kraschar, med låsta bromsar, hjulspin, punkteringar, rök, eld och bränt gummi.

Som titeln antyder så kommer det att finnas banor från hela världen, och tolv av planetens bästa förare kommer att stå till ditt förfogande i alla väder. Vi vet inte om du kommer att få med Haynes manualer över Lotus Esprit eller Panoz roadsters, men vi föreslår att du snarast tar reda på det. PCG

MED EGNA ORD

West Racing berättar mer om WSC

PCG: Varför ska vi hetsa upp oss över *World Sports Cars*?

WR: Vi försöker gå djupare än andra racingsimulatorer. Flygsimulatorerna har åtnjutit denna precision under en tid nu, och det är dags att bilarna får samma uppmärksamhet. Fysiken och dynamiken i *WSC* är verkligen detaljerad.

PCG: Vilket element i spelet är ni mest nöjda med?

WR: Fysiken. Det har varit hårt arbete, men nu fungerar det väldigt bra. Vi är även nöjda med hur vi har återskapat bilarna.

PCG: Vilka spel har inspirerat er?

WR: Vi har faktiskt försökt att göra vår egen grej här. Vi visste vad vi ville åstadkomma, och följde vår instinkt. Vi visste att vi ville skapa något annorlunda.

PCG: Skulle ni kunna sälja er till Microsoft?

WR: Allt har ett pris, och om Mr. Gates skulle fylla mitt garage med Ferraris och McLarens, och köpa en ny bil åt mig varje år så... Men bara om vi fick fortsätta göra det vi gör.

B-17 FLYING FORTRESS II

Anfall med precision och styrka **Av JAMES ASHTON**

DETTA HAR HÄNT.. « Vi hade en liten nyhet om B17 FFII för bra länge sedan.



B17-planet är knappast ett lätt mål, något som detta tyska attackplan blivit varse.



Vackert modellerad omgivning, åtminstone från denna höjden, gör att B17 blir en visuell njutning.



B-17 FLYING FORTRESS II I KORTHET

Utgivare: Hasbro

Utvecklare: Wayward Design

Genre: Flygsim

Beräknat Systemkrav: PII, 64 Mb RAM, 3D kort

Web: www.b17flyingfortress.com

Releasedatum: Oktober

Värt att notera
Planera bombningar i Europa för att sedan delta i dem. Spela den roll du vill ombord ett B17 eller flyg som en eskorterande fighter eller som en medlem av de försvarande Luftwaffe.

"STRIKE hard, strike sure" var en bok jag läste när jag var liten som bestod av berättelser nerskrivna av piloter och besättning ombord bombplan. Eftersom tanken på att släppa bomber på tusentals meters höjd inte uppfattades som hjältemodigt, var besättningarna på bombplanen den enda stridsgrupp som aldrig blev belönade med medaljer för hjältemod i strid. Detta trots alla riskerna som fanns. Faran med att flyga mot luftvärn och andra attackplan, att riskera att komma hem med bara hälften av sin besättning vid liv och oftast slåss mot omöjliga odds var inget som imponerade. Ett människoliv var inte lika mycket värt på den tiden.

Det vore smaklöst att påstå att ett datorspel på något sätt skulle kunna hedra piloterna och deras besättning som flög dessa självmordsuppdrag, men Wayward Designs uppföljare till deras B17 spel är så detaljerat att man inte kan undgå att känna den klaustrofobiska rädsla som måste ha funnits ombord planen. Sen jag såg spelet på E3-mässan i Los Angeles kan jag med säkerhet säga att *B17* kommer att bli det bästa flygsimet under 2000.

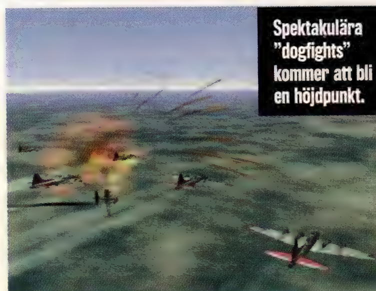
Vid sidan om de många olika spelsätten som finns tillgängliga (flyg som en medlem av B17-besättningen, en stridseskort eller t o m som en försvarande fiende) är det detaljrikedomen som imponerar mest. Spelet innehåller korrekta kartor av Europa, detaljerade ner till vägar, skogar och naturligtvis riktiga mål för dina bombningar. Spaningsfotografier av uppdragsmål finns tillgängliga att titta på innan du lyfter och tyst flyger iväg. Skadorna som du orsakar på dina uppdrag kommer att visas i efterföljande filmer som är tagna direkt ur ditt spelande och du kommer också få veta om du blir tvungen att anfalla målet ännu en gång. Realistisk modellering inkluderar även de eldskjutande försvarsenheter dina uppdragsmål har på marken. Olika kaliber på granater exploderar med rätt kraft och omfattning och defensiva strategier utförs av markartillerigrupperna. En av dessa strategier är den fasansfulla och oundvikliga "wall-of-flak". Detta innebär att fienden har placerat en "vägg" av luftvärnseld precis vid inflygningen till målet som du måste flyga igenom. Efter att en Ma109 skjutit hål på ett B17 tog en av Waywards designers en kamera ombord planet och visade hur dagsljuset tittade in genom hålet i flygplanskroppen.

"FLYG SOM EN MEDLEM AV B17-BESÄTTNINGEN, EN STRIDSESKORT ELLER TOM SOM EN FÖRSVARANDE FIENDE"

Med rötter från riktiga flygsim kommer den seriöse flygaren inte att bli besviken på den tekniska nivån som Wayward har proppat in i planen. *B17* innehåller också hanteringen av tillgångar, något som är ytterst nödvändigt för att tiomannabesättningen ska klara av skador och panik vid sidan om deras respektive roller på planet. Om du väljer att ta på dig rollen som uppdragsbefäl kommer du att planera uppdrag, välja mål och se till att dina överordnade är tillfredställda. På pappret såg nog *B17* löjligt överambitiöst ut men tre månader innan releasen är det uppenbart att spelet innehåller så mycket att det kommer att ta lång tid för att överhuvudtaget hitta spelets gränser. PCG

NUMMERSTYRKOR

B17:s nätverksspel kommer att tillåta en grupp spelare att styra bombplansgrupper på upp till tio plan mot försvarande tyska fighters som också flygs av andra spelare. Men alla som tror att skjuta ner stora bombplan med små, kvicka attackplan är som att ta godis från småbarn, kommer att få en otrevlig överraskning. B17-planet var ett av det tyngst bestyckade planen under hela andra världskriget och flög man i formationer försäkrade man sig om att ge även de bästa piloterna en riktig match.



Spektakulära "dogfights" kommer att bli en höjdpunkt.

I LEJONETS KULA

AV STEVE JACKSON

Slutet är äntligen i sikte! Efter nästan tre års utvecklingsarbete börjar *Black & White* närma sig fulländning. Den senaste månaden har kontoret varit igång 24 timmar om dygnet medan *Black & White*-teamet har jobbat frenetiskt för att få fram en Alpha.

Jag ska förklara. När utvecklingsprocessen närmar sig slutet finns det tre steg som spelet måste passera: Alpha, Beta och Final. Definitionen av varje steg kan variera från utvecklare till utvecklare. Allmänt sett är dock Alpha-versionen av spelet i princip färdig. Inga nya spelfunktioner kommer att tas med och det är möjligt att spela åtminstone en nivå från början till slut. Alla övriga bitar återstår att ta med, som t ex intro- och slutsekvenser, titlar, tal, översättningar etc. Det kommer dessutom tveklöst att finnas rejält med buggar som måste fixas.

Alphaversionen skickas till utgivaren för godkännande. Vanligtvis väntar en stor utbetalning om Alphan accepteras (inte bara "levereras"), så utgivaren kommer att granska den här versionen särskilt noggrant. Detta kan också vara första gången som utgivaren får se spelet i aktion. Pre-Alpha-versioner behöver inte vara spelbara; de tjänar bara som en demonstration av spelets nyckelfunktioner.

När en utgivare accepterar en Alpha-version skickar han vanligtvis tillbaka en lista med ändringar som måste göras och buggar som behöver fixas. Betaversionen av spelet måste inkludera alla dessa rättelser, plus de "extra" saker som saknas i Alphan. En Betaversion bör därför vara i det närmaste komplett. Utgivaren kommer att testa Betaversionen stenhårt och leta efter buggar. Team av speltestare släpps lösa på Betaversionen, för att försöka "krascha" den. När en bugg upptäcks identifieras den och skickas tillbaka till utvecklaren för att fixas. När det finns en version av spelet som är stabil och inte kraschar (dvs det klarar av många timmars sammanhängande spelande utan att krascha), anses det slutligen som färdigt. Koden läggs på en CD - kallad "Gold Master" - och skickas iväg för duplicering.

När Alpha-stadiet nås kan en utgivare förvänta sig en slutlig version inom rimlig tid - kanske sex månader maximum. Detta får en rad konsekvenser - inte minst så rivstartar utgivarens marknadsföringsmaskineri.

När spelet når de sista stadierna dyker det upp en mängd nya problem. Förra månaden anlände "Shin" Kanaoya från EA Square i Tokyo för att diskutera den japanska versionen *B&W*. Det är ett enkelt jobb att översätta mellan europeiska språk, men de asiatiska versionerna ställer till problem på grund av att de teckenbaserade språken fungerar annorlunda.

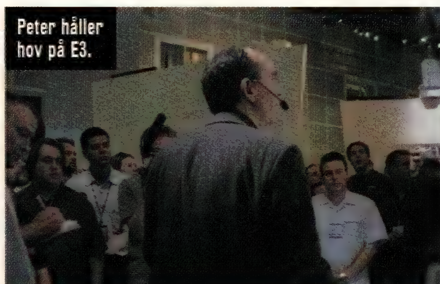
Alla ord i engelskan kan konstrueras av 26 bokstäver. Således kan varje bokstav enkelt identifieras i en byte, eftersom en byte tillåter 256 variationer. Den skrivna japanskan har dock tre "alfabet": Kanji, Katakana och Hiragana. Katakana och Hiragana är fonetiska alfabet med 52 tecken, men Kanji beskriver substantiv och adjektiv som alla har sin symbol. Det finns 20 000 Kanji-tecken(!), så det är omöjligt att rymma en Kanji-symbol i en enda byte. Det krävs istället TVÅ bytes - 65000 variationer. Om man inte har tagit med dubbla byte-tecken tidigt i utvecklingen, kan det senare visa sig omöjligt att visa japanska tecken på skärmen.

Det finns andra problem också, som typsnitten. Det är ganska enkelt för en konstnär att designa ett europeiskt typsnitt för *Black&White.* Han ritar de 26 engelska bokstäverna, plus ett par europeiska variationer (som till exempel vokaler med umlaut i tyskan och accenter i franskan) och kastar in några universella symboler som parenteser och frågetecken. Att göra detsamma för japanskan skulle kräva att man skapade 20000 individuella symboler! Eftersom Windows-baserade PC-spel inte är någon enorm marknad i Japan skulle detta bli väldigt opraktiskt för en liten utvecklare som Lionhead. I slutänden kommer vi troligtvis att få använda de vanliga japanska typsnitten som finns i Windows. 20000 symboler kommer ändå att orsaka problem med RAM-minnet. Vi européer ska vara tacksamma att vi inte har ett symbolbaserat språk. Föreställ dig vilken mardröm det måste vara att lära sig ett alfabet med över 20000 bokstäver!

Som om det inte fanns tillräckligt att göra hade vi E3 (branschens största mässa) i mitten av maj. Tidigare hade *Black & White* bara visats för inbjudna journalister bakom stängda dörrar. Detta året fanns det äntligen till allmän beskådan, när vår utgivare Electronic Arts lät oss använda en del av deras monter för att demonstrera *B&W* för publiken.

Folksamlingen var enorm, särskilt vid Peters dagliga demonstration varje eftermiddag. Vi blev överväldigade av responsen och dubbelt överväldigade efter E3 när pressrapporterna började komma. *Black & White* vann fyra "officiella" utmärkelser från E3:s expertpanel: Best of Show, Best Original Game, Best PC Game och Best Strategy Game. Vi hade vunnit åtskilliga andra utmärkelser från oberoende tidningar och websiter. En del enormt smickrande recensioner märktes, som t ex: "*...Black&White* får *Diablo 2* att se ut som min hemgjorda Q-basic-version av Pong." (något orättvist; alla på Lionhead inklusive jag själv väntade ivrigt på *Diablo 2*).

Sådant här beröm är skrämmande. Det ger oss mycket att leva upp till. Vår närmaste mål är att imponera på Electronic Arts på samma sätt när de tar emot *Black&White* Alpha. Nu är klockan nio på kvällen och jag måste fortsätta arbeta med spelet. Om dygnet bara hade fler timmar...


Peter håller hov på E3.





Lionheads lilla, men extremt välbesökta "monter".

MYSTERIES

Både Monoliths kommande spionthriller *No-one Lives Forever* och den kommande uppföljaren till *Aliens versus Predator* baseras på den kraftfulla LithTech 2-motorn. **PC GAMER** tog ett snack med Monolith.

ALIENS VS PREDATOR 2

***Alien Versus Predator*. Tre ord som säger allt. Bortsett från det faktum att det involverar Marines också, uppenbarligen. Ändå är det väldigt lockande med en uppföljare till Rebellions våldsamma version av både filmerna och Dark Horse tecknade serie. Så pass lockande att PC Gamer hälsar på Monolith i deras högkvarter i Seattle. Fox Interactive meddelade alldeles nyligen att Monolith utvecklar *Aliens versus Predator 2*, men spelet kommer inte att heta så. Istället kommer det att bli något i stil med *AvP: Ellernåtsånt*, eftersom ingen är helt säker på hur uppföljaren kommer att bli.**

Sa jag att ingen vet? Fox och Monolith vet förstås, men för tillfället är de irriterande tysta och nöjda med att låta oss vänta, trygga i förvissningen om att de arbetar för fullt med *AvP: Gåtan* utan att berätta något om hur det faktiskt kommer att bli. Således är jag tvungen att ta på läderjackan och imitera Woodward and Bernstein medan Monolith imiterar Deep Throat och ger vaga ledtrådar till vad som väntar en framtida Marine, Alien eller Predator.



PC GAMER VS MONOLITH

"Första spelet hade en riktigt bra atmosfär", börjar Monoliths William Westwater, producent för *AvP: Mysteriet*. "Det är väldigt mörkt, väldigt skrämmande. Men hela spelet är likadant. Hela spelet är totalt klaustrofobiskt och intensivt. Många berättade för oss att de började få stela skuldror" Okej, det kommer alltså att skilja sig från det första spelet då? "Det första spelet bestod av total anspänning, hela tiden", förklarar

> **"FÖR TILLFÄLLET ÄR FOX OCH MONOLITH IRRITERANDE TYSTA... OCH GER VAGA LEDTRÅDAR TILL VAD SOM VÄNTAR."**

OF THE LITH

I rymden kan ingen höra dig skrika.

Westwater. "Och om du tittar på filmerna så är det inte så de är uppbyggda. De innehåller långa stunder av lugn och även om vi inte gör en film och inte kommer att ha långa lugna stunder, så kommer tempot att vara annorlunda."

Så det kommer att bli ett mer story-baserat och berättande spel än den shootout som rådde i det första *AvP*? "I det första spelet fanns det knappt någon story, inte ens mellan uppdragen", säger Westwater innan han skyndar sig att tillägga: "Jag kan inte säga något om storyn bortsett från att det inte kommer att bli som innan." En konceptbild visar en scen som påminner om laboratoriet i *Alien Resurrection*. Innebär detta att kloner kommer att förekomma i spelet? "Jag kan inte berätta något som har med storyn att göra," svarar den outgrundlige Westwater.

Hur är det med målningen av en Predator som klyver en skock aliens mitt itu? "Det skulle vara coolt om vi kunde göra något i den stilen", säger Westwater, "men jag kan egentligen inte prata om själva spelandet." Designen på de olika marinsoldaterna är ännu mer spännande och visar en grupp soldater utrustade med alla sorters vapen och tillbehör. Detta får mig att misstänka ett visst inflytande av *Team Fortress* i *AvP: Hemligheten*. "Jag kan inte säga någonting om det eftersom det skulle innebära att jag pratar med dig om spelupplevelsen och multiplay, vilket jag dessvärre inte kan", säger Westwater.

Nu förväntar jag mig nästan att höra Westwater kläcka ur sig Carter Burke's replik i Aliens: "I work for the company, but don't let that fool you - I'm really an okay guy." Den första demonstrationen av *AvP: Projektet* är bara en simpel promenad i en stor hangar, med några få karaktärer som står stilla. Det är, och det måste sägas, väldigt snyggt; både ljud- och ljusmodellerna ser fenomenala ut.

"Vi har tillgång till LithTechs bästa teknologi nu," säger Westwater, "och det ger oss en väldig fördel. LithTechs verktygssystem gör att vi kan skapa spel på ett väldigt snabbt sätt, testa och förfina spelupplevelsen samt lägga till problemlösningselement - det har en flexibilitet som gör det till ett så kraftigt verktyg." Hmm, problemlösning, där har vi en ledtråd.

Förstapersonsperspektivet rör sig snabbt fram mot en kvinnlig marinsoldat, utrustad med en ansenlig arsenal, saker hängande i bältet, en handduk kring halsen och glasögon i pannan. Predatorn är ännu mer imponerande med sina individuella dreadlocks som separata polygonsamlingar. "Du kan se hans laser, men jag kan förstås inte säga om detta kommer att finnas



En scen i Reservoir Dogs-stil i *No-one Lives Forever* - Cate verkar sikta lite illa.



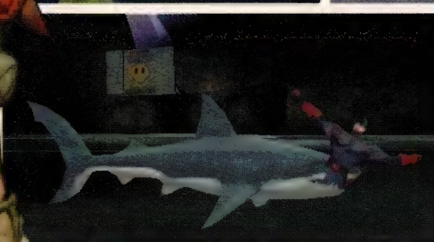




Det finns en trevlig uppsättning vapen och prylar att sätta tänderna i.







med i spelet eller inte," säger Westwater. "Men du kan ju spekulera kring varför vi tar med en sådan sak i modellen," tillägger han vårdslöst.

Så *AvP: Uppföljaren* kommer alltså att ha en bättre story, vara mindre intensivt och mer genomtänkt än första spelet och ha Marines som är bättre utrustade än innan. Jag vill veta mer, du vill veta mer och jag är säker på att Monolith är ivriga att berätta mer för oss men för tillfället är detta allt som avslöjas. Såvida inte man betänker det faktum att det nya *AvP* kommer att baseras på LithTech 2-motorn som för tillfället används för fullt i Monoliths andra förstapersonsshooter som är under utveclkling, *No-one Lives Forever.*



Det kommer att vara frestande att skjuta civila, men om du gör det så måste du börja om från början, psyko.

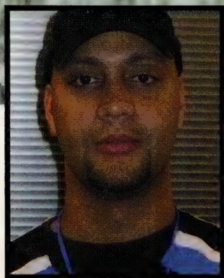
ÄLSKAD FÖR EVIGT

NLF är alltså en spionparodi. Nu är det ju dock så att blandningen av humor och action kan vara problematisk ibland, men att döma av den version som Monolith visade så verkar det inte bli något problem för *NLF*. Genom att satsa på en fånig stil men göra det 100 procent seriöst så lyckas *NLF* vara underhållande utan att bli tjatigt och spelandet hamnar i fokus, inte skämten. (*AvP*-ledtråd nr 1: spelbarhet framför stil.)

Du spelar superspionen Cate Archer, medlem av UNITY som slåss mot agenter från HARM och du kallas in i tjänst när ett antal UNITY-aganter dör på mystiska sätt i olika delar av världen. Cate måste slutföra 15 linjära uppdrag, vart och ett uppdelat i mellan en och sex större scener, vilket resulterar i 60 episoder.

Det är en tillfredsställande mix av smygande och action: du kan krypa fram genom att utnyttja terrängen och tysta vapen. Du kan också välja att rusa in med dragna vapen. (*AvP*-ledtråd nr 2: uppdragen kan slutföras av olika karaktärer på olika sätt.) Delvis kommer den här variationsrikedomen sig av att Cate har tillgång till sådan utrustning, som producenten Craig Hubbard förklarar. "På de flesta uppdrag kommer du att ha ett antal givna föremål. På det första uppdraget har du en basker som tjänstgör som dyrk och giftvapen. Du har också ett mynt som du kan använda för att kasta iväg och därmed tilldra dig någon vakts uppmärksamhet."

Olika karaktärer reagerar på olika sätt på dina handlingar, vilket är ännu en nyckelfaktor i *NLF*. "Fiender reagerar på en rad olika stimuli, t ex vapen som avfyras och ficklampors som tänds," förklarar Hubbard. "Om de hör en kropp som faller till marken reagerar de. De kommer att reagera på fotsteg, fotavtryck i snön, en död kropp och de får olika reaktioner beroende på orsaken." Allt detta borde göra *NLF* till ett betydligt mer tankekrävande spel än en typisk FPS.



HALLÅ JASON...

Det som driver både *No-one Lives Forever* och uppföljaren till *Aliens vs Predator* är Monoliths egen LithTech 2-motor. PC Gamer pratade med Monoliths VD Jason Hall om LithTech och hur han ser på spelutveckling i framtiden.

PCG: Vad försöker ni uppnå med LithTech?

LithTech handlar helt och hållet om kostnadskontroll. Det handlar om att kunna producera en produkt inom rimlig tid, kontrollera risken med tekniken och att ha ett bra grepp om utvecklingstiden, eftersom det är det som knäcker många utvecklare: okontrollerade kostnader. LithTech är en naturlig utveckling på den här marknaden. Hollywood bygger väldigt sällan kameror från scratch för att använda vid filminspelning. De köper en kamera, annars skulle produktionskostnaderna skena iväg. Jag tror att folk köper spel för innehållets skull och inte för teknikens skull. LithTech ska alltid stå i bakgrunden oavsett vilket spel som använder det. Till skillnad från vissa andra spel där det heter : "Åh, det är *Quake III*-motorn som driver ett James Bond-spel." Istället borde det heta: "Det är ett Bond-spel." Vem bryr sig om vilken 3D-motor som ligger i grunden?

PCG: Men det handlar om mer än ekonomi. Det handlar om att separera teknologi från kreativitet, eller hur?

Låt oss säga att en utgivare ger någon tre miljoner dollar för att göra en förstapersonsshooter. Utvecklaren säger: "Vi skapar vår egen motor" och spenderar varenda cent av de tre miljonerna på att utveckla motorn och spelet. Resultatet kommer bli att två tredjedelar av tiden läggs på att skapa verktygen och motorn och en tredjedel på att skapa innehållet. Ge samma mängd pengar till ett annat företag som redan har en motor och de kommer att använda lika mycket pengar på samma tid, men de kommer att ha mycket mer innehåll eftersom de inte behöver lägga två tredjedelar av tiden på att utveckla spelmotorn.

PCG: Så när ni startade Monolith, tittade ni då på resten av branschen och sa, "Vi kan inte fortsätta så här," eller lärde ni er den hårda vägen?

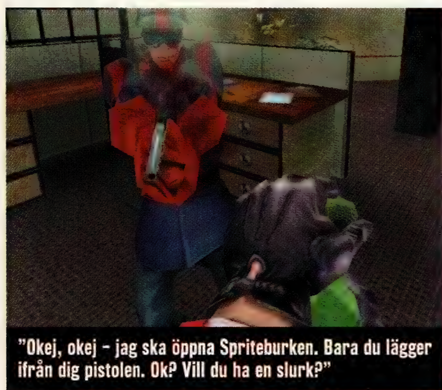
Absolut. Det handlar inte om genialitet här. Monolith började som tredjepartsutvecklare, vi jobbade med Microsoft, med DirectX-folket och sedan slöt vi ett spelavtal med Microsoft om att skapa DirectEngine, som senare blev *Shogo*. Microsoft hade en idé om en licensierbar motor och ingen visste vad det skulle kosta. Vi fick 1,9 miljoner för fem år sedan, vilket var mycket. Vi trodde vi skulle få spelet, motorn, allt. Vi använde pengarna så snabbt, ingen hade någon uppfattning om hur mycket det skulle kosta. LithTech har kostat, om man räknar in hur mycket vi lagt ner på det, cirka sju miljoner dollar bara på tekniken och det kostar oss cirka 2,5 - tre miljoner om året att underhålla och utveckla den i den takt som branschen förväntar sig. Det är därför teknologin måste licensieras för att den ska kunna existera. Detta är också anledningen till att ingen har något liknande - ingen använder en sådan här affärsmodell med öppna ögon. Vi hade tur att marknaden gjorde LithTech till en efterfrågad produkt.

PCG: Kommer inte en enda, dominant spelmotor begränsa stilen på de spel som utvecklas?

Jag tror att vissa spel kommer att ha en gemensam nämnare men LithTech är byggd på ett sådant sätt att inget hindrar dig från att utnyttja den på ett helt unikt sätt. Jag skulle säga att vi täcker in 77% av spelgenrerna. Visst kommer det att finnas vissa saker du inte kan göra som måste skapas på annat sätt - men det kommer att bli dyrt.

Om vakter märker att du smyger omkring och spionerar kommer de att söka genom rum efter rum och titta under borden istället för att bara rusa in med vapnen i högsta hugg, eftersom de inte vet var du befinner dig. (*AvP*-ledtråd nr 3: förvänta dig en hög AI-nivå på alla kombattanter.) Civilister reagerar också på dina handlingar. Om du går in i ett rum med draget vapen kommer de att springa iväg skrikande - och därmed alarmera fiender i närheten. Civila spelar en annan roll i *NLF* också: om för många civila skjuts under ett uppdrag (av dig eller fienden) måste du börja om från början.

NLF lånar de bästa bitarna från James Bond, inklusive ett farligt fall hämtat direkt ur Älskade Spion och ett hajfyllt skeppsvrak hämtat från, tja, lite varstans. (*AvP*-ledtråd nr 4: sekvenser från filmerna kan återskapas med hjälp av spelmotorn.)


"Okej, okej - jag ska öppna Spriteburken. Bara du lägger ifrån dig pistolen. Ok? Vill du ha en slurk?"

"DET ÄR PÅ VÄG ATT BLI ETT POLERAT OCH KULTIVERAT ACTIONSPEL."

Men början av spelet påminner mer om Segas polis-krypskyttespel Silent Scope, när Cate får i uppdrag att skydda en amerikansk diplomat i Marocko.

Innan du höjer ditt gevär blir du informerad av Cates boss, Bruno Lowry; konversationen ger dig tre val. Du kan acceptera Brunos erbjudande att peka ut målen åt dig, du kan be honom att lämna allt i dina händer och du kan fnysa åt det simpla uppdraget - och ställas mot dubbelt så många potentiella mördare som resultat. (*AvP*-ledtråd nr 5: du kan förvänta dig att varje story kommer att innehålla olika alternativ som höjer insatsen för den erfarne spelaren.)

Välj det lätta alternativet och du får en bra start, men om du försöker dig på något av de tuffare alternativen kommer du att belönas längre fram med viktig information. Dessa föremål - dokumentmappar, mikrofilm, portföljer osv - finns utspridda i varje uppdrag. Ju mer du samlar på dig, desto högre ranking får du inför uppdraget; hög ranking gör att du kan förbättra vissa attribut, vilket i sin tur gör att du kan bära mer information, röra dig smidigare eller få bättre hälsa. (*AvP*-ledtråd nr 6: förvänta dig ett mer raffinerat powerup-system.)

Ett skelettanimeringssystem tillför *NLF* ytterligare förfining, med fiender som rycker till på olika sätt beroende på om de träffas i benet eller i skuldran. Om du smyger dig på en fiende och attackerar obemärkt gör du mycket större skada. Skador på miljöerna baseras på ett system som tar med omgivningens material och ammmunitionen i beräkningen. (*AvP*-ledtråd nr 7: förvänta dig att de tre olika kombattanternas attacker skadar varandra och miljön på skiftande sätt.)

AvP: Tvåan kan bli det som alla väntat på, men *No-one Lives Forever* är inget simpelt mellanspel för Monolith. Det är på väg att bli ett polerat och kultiverat actionspel och en högklassig demonstration av vad Monoliths lovande LithTech 2-motor är kapabel till. Även om vi inte känner till mycket om *AvP 2* ännu så kan det mycket väl bli det bästa *Aliens*-spelet hittills, om det så bara utnyttjar hälften av potentialen i spelmotorn och licensen.

SPELA ONLINE

AV JAMES ROSSIGNOL & MATS NYLUND

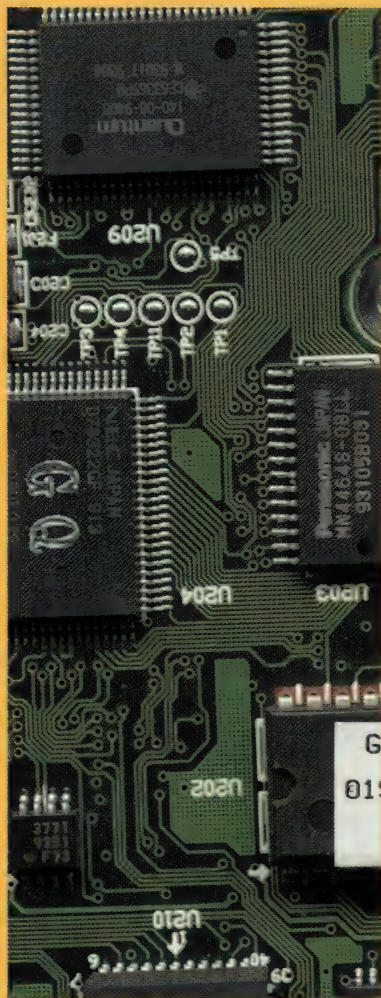
ALLT DU BEHÖVER FÖR ATT:

- ✓ REDUCERA DIN PINGTID
- ✓ ELIMINERA LAG
- ✓ FÖRBÄTTRA DITT ONLINE-SPELANDE
- ✓ SLÅ VÄRLDEN MED HÄPNAD

Online-spel är en institution numera, och konkurrensen börjar hårdna på servrar över hela världen. Har du inte äkta bredband, och om du vill få ut mesta möjliga av din tid online och kanske tävla med de stora pojkarna, så måste du pilla litet med din PC för att få en stabil och snabb nätuppkoppling. Du måste förstå alla delar som behövs för att göra online-spel till en spännande utmaning, så du inte handikappas av tekniska detaljer.

Det finns miljoner av sidor med teknisksnack om PC-spel, eftersom det är ganska olikt att spela TV-spel. Du kan på PC faktiskt ändra både systemet och spelen för att passa din spelstil. De riktigt inbitna online-spelarna lämnar inget åt slumpen i sina försök att få bättre prestanda - från att skaffa den rätta hårdvaran till att veta vad man ska ändra i spelinställningarna. Alla som har spelat online och förlorat på grund av hög lag (fördröjning) vet hur frustrerande en dålig uppkoppling kan vara. De flesta konfigurationer för nätanslutning funkar utmärkt för att surfa litet på webben, men ska man spela så kan det vara både dyrt och komplicerat att få en bra uppkoppling. Den här guiden visar hur man bär sig åt, oavsett vad du har för budget.





DET VIKTIGASTE

MODEMET

Ett modem är standardtillbehöret för att koppla upp sig. Alla Internetanvändare har någon form av erfarenhet av modem: du kopplar det till en vanlig telefonlinje för att ringa upp din internet-provider (ISP). Det här är fortfarande den metod de flesta använder online, men när det gäller spel så är det bättre ju fortare man kan ersätta det med mer avancerad teknologi.

Om du fortfarande använder ett modem, hys ingen fruktan; du har fortfarande allt du behöver för att klara dig bra i vilket online-spel som helst. Med rätt utrustning och inställningar så kan du få en hyfsad uppkoppling till liten kostnad.

Äldre modem kan verka ganska långsamma idag, vilket orsakar en massa pauser i spelet och en hög pingtid, vilket resulterar i att din reaktionstid blir längre (se separat ruta om lag och ping). Därför är det bäst att ha ett skinande nytt 56K-modem, även om det kan gå med ett 33.6K-modem så är det inte att rekommendera.

De senaste modem-modellerna kommer med en massa olika standarder, men du kommer inte att behöva alla de flashiga detaljer som ett dyrt modem erbjuder. Ett 500-kronors 56K-modem bör funka utan problem. Det finns ett antal olika möjligheter när du skaffar modem, men det du bör satsa på är ett externt. På grund av hårdvaruarkitekturens magi så har externa modem visat sig ge lägre pingtider än sina interna släktingar. Ett externt modem är en liten låda som du lägger i hyllan och kopplar in i COM-porten (seriellporten, en nio pinnars port på baksidan av datorn, oftast står det på den vad det är) och som behöver egen strömförsörjning. Ett internt modem gömmer sig inuti datorn, och sitter i en av PCI-kortplatserna.

ISDN

Det här har varit den huvudsakliga digitala uppkopplingsmetoden det senaste året eller så. Eftersom det är ganska dyrt så slog aldrig ISDN igenom så bra som många hoppats. Nästa år kommer ISDN att tappa mark till nyare teknologi, men det är fortfarande ett sätt att få bra pingtider och mycket liten fördröjning när man spelar online.

Det har varit ganska stor debatt om exakt hur mycket ISDN förbättrar online-spelande, men det finns inget tvivel om att hur bra (eller dålig) du än är så gör ISDN skillnad. Det för Internet-spelande mycket närmre den ideala lokana nätanslutningen. Precis som modem så kan ISDN-adaptrar vara antingen externa eller interna. Här finns det dock inga bevis för att det är någon skillnad mellan dem. Det finns också mycket mindre man kan påverka i mjukvaran med en ISDN-anslutning, så det är viktigt att man har den

STRÄNGA MODEM?

Initieringssträngar är extrakommandon som du kan ge modemet, och som utförs när du kopplar upp. Mycket av inställningarna i den är artikeln handlar om att minska mängden information som går genom modemet. För mycket skräp är nästan lika illa som för litet information, då modemet översvämmas av massor av paket med data. Ett av de sätta du kan begränsa detta är att definiera vilka hastigheter modemet försöker koppla upp med. "Avancerat" under "Anslutning"-fliken har en liten ruta för extra inställningar. Här kan du skriva in dina strängar; dessa är linjer med kod som kan modifieras för att åstadkomma olika effekter. Det finns en nästan oändlig mängd av strängar, för mycket för att ta upp i den här artikeln. Det är avancerade grejor, så experimentera försiktigt. För en guide till hur man använder init-strängar, titta t.ex. på www.lagless.com eller www.savageuk.com/ucconnection/guide/.



bästa möjliga hårdvaran.

Något att hålla utkik efter - och undvika - är USB-versioner av ISDN-adaptrar. Dessa är i stort sett alltid dåliga för online-spel.

ADSL OCH KABELANSLUTNING

Även om de är helt annorlunda system så är det dessa två som är nästa generations internetuppkopplingar, och båda bör tillhandahålla vad experterna kallar "superlåg-ping-inget-lag" uppkopplingar. ADSL har nyss kommit på allvar i juni i år, men eftersom teknologin är ny kräver den anpassningar, och det kommer därför att dröja tills den finns tillgänglig i hela landet. Kostnaden varierar, men den stora fördelen är att man slipper gigantiska telefonräkningar. Den här uppkopplingen är på dygnet runt, utan minutkostnader, precis som det så begärliga bredbandet.

Kabelmodem ger också en enormt snabb uppkoppling, och kan i princip installeras hos alla som har kabel-TV idag. Med kabelmodem kan man ofta få pingtider runt 30-40ms (millisekunder).

Det finns en del frågetecken när man jämför dessa två system, och man börjar redan se problem som kan uppstå om massor av människor använder dessa två. Det ser ut som om ju fler som har dem i ett område, desto långsammare blir uppkopplingen just där, eftersom man delar på samma lina.

SÅ NÄRA & ÄNDÅ SÅ LÅNGT BORTA

Många sparar ivrigt pengar för ISDN, eller väntar på att Kabelmodem eller ADSL ska komma till deras område. Sanningen är dock den att en hel del människor i landet troligen aldrig kommer att kunna njuta av dessa teknologier. Bor man ute på landet så finns det en gräns för hur långt ifrån en telefonväxel man får bo för att ISDN ska fungera, och liknande begränsningar finns för ADSL. Förhoppningsvis byggs det snart bredband åt alla, men man vet ju aldrig. Kabelmodem fungerar bara om man har kabel-TV. Det lönar sig att ringa och kolla med t.ex. Telia, eller sök på hemsidorna hos telebolagen för att se hur du ligger till.

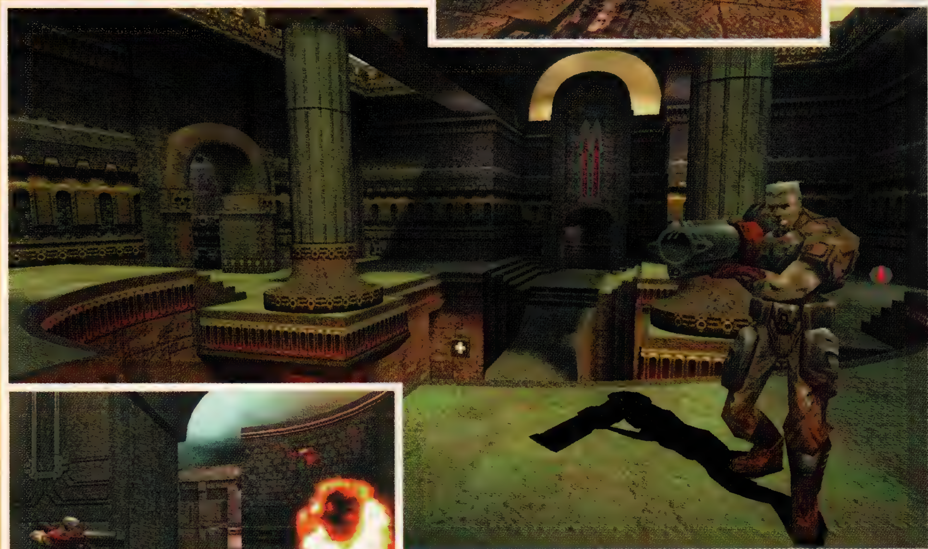
SNABBARE, SNABBARE!

Att få ditt modem att fungera bättre online kräver inställning av olika bitar mjukvara. Först och främst så ska du se till att du alltid har de senaste drivrutinerna till modemet. Även om du just har köpt det så finns det ingen garanti för att du har fått med den senaste mjukvaran som krävs för att använda det, så se till att kolla tillverkarens websida för att se om det finns några uppdateringar. Se också till att du hittar och följer instruktionerna för installation av ovannämnda, eftersom det kan leda till stora problem om man klantar sig här. I sanningens namn måste det sägas att de människor som skriver dessa drivrutiner inte alltid lyckas, och en del uppdateringar har faktiskt sänkt modemhastigheten. Så var förberedd på att du kanske får installera om dina gamla drivrutiner.

Se också till att du har de senaste uppdateringarna vill Windows. Microsoft har tvingats fixa hundratals buggar i sitt operativsystem, och chansen finns alltid att de problem du har är något som påverkas av detta. DirectX, Windows multimedia-drivrutiner, påverkar också dina prestanda, så se till att du alltid har senaste versionen av det (finns på CD Gamer varje månad).

Kanske viktigast av allt är att se till att du har senaste patchen för det spel du vill spela online. Många spel fungerar om du har en gammal version och servern en nyare, men en del gör det inte. Om du inte kan logga in i ett online-spel, kolla så du har senaste versionen. Titta på spelets websida, eller utvecklaren/distributörens websida. Du kan även hitta en del patchar på CD Gamer. Andra användbara websidor är t.ex.





www.barrysworld.com , www.gameplay.com , www.gamespy.com eller någon av den sistnämndas undersidor. Om du vet vilken fil du letar efter, inklusive t.ex. nya nivåer och modifieringar (mods) till det spel du spelar, så sök efter filnamnet på www.fileplanet.com .

Till slut så ska du inte falla för frestelsen att köra s.k. "web-acceleratorer" som t.ex. Ispeed eller DUNtweak medan du spelar. Dessa kanske snabbar upp ditt surfande en anings aning, men de hjälper inte till, utan är snarare i vägen, när du spelar.

RÄTT INSTÄLLNINGAR

Den här delen ger dig en allmän guide till hur du ska ställa in Windows för att spela över Internet, och vi antar att du använder ett hyfsat 56K-modem eller ISDN och kör Windows 95 eller 98 på en PC mindre än 3 år gammal. Märk väl att det finns en enorm massa variabler som påverkar en modemuppkoppling, och det kan krävas litet experimenterande för att hitta de perfekta inställningarna för just ditt system.

Öppna "Den här datorn" och sedan "Fjärranslutning". Nu måste du välja vilken anslutning du vill optimera, om du har mer än en, d.v.s den du tänker använda för att spela. Högerklicka på den och välj

REKOMMENDERAD HÅRDVARA



MODEM:

DIAMOND SUPRA EXPRESS 56E PRO

Detta externa 56K-modem från Diamond är inte bara billigt i de flesta butiker, men har också mycket bra prestanda för online-spel. Det har kanske inte en massa finesser som telefonsvarare, fax och liknande som dyrare modem har, men för spel är det helt idealiskt.

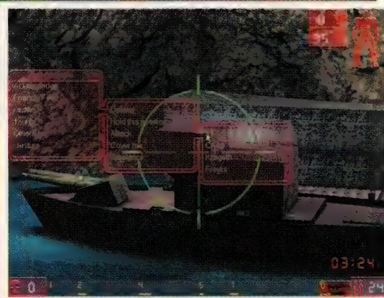
ISDN ADAPTER:

ASUS INTERNAL PCI TERMINAL ADAPTER

ISDN-ägare finner ständigt att standardkorten som levereras med abonnemanget inte riktigt håller måttet när det gäller spelprestanda. Även om kortet kan vara litet lurigt att installera så kommer varje spelfantast att uppskatta de höga prestanda man får med detta interna ASUS-kort.







"Egenskaper".

Den första fliken är "Allmänt", välj "Inställningar" längst ner i rutan. Sätt maxhastigheten till 230400, eller om detta inte går eller orsakar problem, till 115200. När du har gjort detta klicka på "Anslutning"-fliken. På den här sidan ska det stå "Databitar: 8, Paritet: Ingen, Stoppbitar: 1". Klicka på portinställningar när du kollat detta.

I portinställningarna ska "Använd FIFO-buffrar" vara valt. Under detta ska båda buffrarna vara ställda så högt som möjligt. Klicka sedan på OK. Dessa inställningar har att göra med hastigheten på själva porten bakpå datorn, och påverkar den port som modemet är anslutet till, oftast COM1. Tryck nu på "Avancerat" under "Anslutning". Flödeskontroll ska vara ikryssat, och under det Hårdvara (RTS/CTS). "Använd felkontroll" ska inte vara markerat. Allt annat kan du lämna som det är när du installerar anslutningen. Det är här du kan lägga till init-strängar till modemet.

Den andra fliken i "Egenskaper" på din anslutning är "Servertyper". Välj denna, och ta bort alla kryss utom TCP/IP, vilket ska vara ikryssat. "Mjukvarukomprimering", under "Avancerat" ska i regel inte vara ikryssat, men det beror på vem du kopplar upp dig med. Företag som erbjuder denna möjlighet har ofta bättre pingtider, men detta är ingen regel. Om de inte ger tillgång till mjukvarukomprimering så ska du istället kryssa i "Felkontroll". Om du kan använda Mjukvarukompression, gör det.

OPTIMERA SPELEN

Det är inte alla spel som är lättillgängliga när det gäller inställningar för maximal prestanda, så ofta måste du förlita dig på originalinställningarna och eventuella patchar som släpps. Det finns dock oftast smärre inställningar man kan ändra som utnyttjar din optimerade uppkoppling bättre. Du bör även spela med högsta möjliga Framerate, så även om din dator klarar spelet utmärkt kan du gärna ställa ner grafiken ett hack eller två.



QUAKE III ARENA

För att ändra *Quake III Arenas* inställningar måste du modifiera filen q3config, som du hittar i katalogen baseq3. Den öppnas lämpligen i Anteckningar.

Quake tillhandahåller en mätare i spelet som visar hur bra din uppkoppling är. Denna "Lagometer" syns i nedre högra hörnet av skärmen, och ska vara på som standard. Om du inte ser den (ser ut som en liten oscillometer ungefär) så skriv "/cg_lagometer 1" i konsolen. Om du har gula spikar på den blå linjen betyder det att du missar uppdateringar i spelet. För att fixa det ska du öka Frameraten genom att ställa ner grafikinställningarna. Dina "Snaps" ska alltid vara lägre än Frameraten. Du ställer in dessa med "seta_snaps" i q3config, och du kan se din Framerate genom att skriva "/cg_drawfps 1" i konsollen. Snaps ska vara högre för snabba uppkopplingar, men bör ställas ner för långsamma eller mer krävande servers, som t.ex. när du spelar CTF.

Den andra linjen på Lagometern ska vara grön. Den visar hur tillförlitligt paket sända från servern hittar fram till din maskin. Har du en massa rött på denna linje så kom-

DEN MÖRKA SIDAN AV LAG OCH PING

När man spelar offline sker allt omedelbart, med undantag för enstaka pauser när saker laddar, och allt man gör får omedelbar effekt. På nätet är det annorlunda. Först och främst har vi den tid det tar för informationen att göra en resa tur och retur till servern, och tillbaka till din PC.

Detta mäts av de flesta spel, och kallas "ping" eller "Latency" (ung. Fördröjning) i spelkretsar. En Ping på 200 lägger teoretiskt till 200 ms (millisekunder, eller 0.2 sekunder) till din reaktionstid, så ju lägre Ping, desto fortare kan du reagera på hot.

Detta innebär också att om du har en Ping högre än 100 måste du sikta framför ditt mål. På grund av fördröjningen så kan du bara träffa om du siktar där han kommer att befinna sig inom kort, istället för där han ser ut att vara just nu. Med ett modem bör du försöka på en Ping på 110-180, även om det gå att spela med uppemot 350. Digitala uppkopplingar kan ge allt mellan 30 och 80, även om man kan halka över 100 om många använder samma lina eller på överbefolkade servrar.

Ännu värre är Lag (fördröjning), vilket kan orsaka pauser i själva spelet. Detta kan orsakas av många olika saker och är svårt att göra något åt. Du kan finna dig själv helt frusen i spelet när din uppkoppling plötsligt dör, bara för att bli dödad utan problem av din moståndare, som inte är frusen. Modemanvändare råkar ut för detta mycket oftare än sina digitalt välsignade medmänniskor, och de flesta stönar därefter.



ACCELERERA LÅNGSAMT

DUNtweak, PP och Ispeed är bara några exempel på s.k. "web accelerators". Dessa kan laddas ner som shareware, oftast på prov. Programmen är designade för att optimera din uppkoppling, och resulterar ofta i snabbare nerladdningar och surfande. Normalt ligger de och kör i bakgrunden medan du använder andra program för att surfa. Användbarheten i spel är tveksam, och beror på spelet och uppkopplingen. En del spelare hävdar att de faktiskt minskar pingtiden - speciellt med modem - medan majoriteten hävdar att de har ingen eller negativ effekt. Det här beror på nätkoden i spelet du spelar, så det kan inte skada att prova. Eventuella effekter kommer dock troligen inte vara mätbara.

mer spelet att bli ryckigt därefter. För att avhjälpa detta så är det bäst att byta internet-leverantör eller spela på servrar med mindre folk. Går inte det kan du ställa in "cl_packetdump" på 1 eller minska dina Snaps.

Den andra saken att tänka på med en bra uppkoppling i *Quake III* hittar du under "seta_rate" i q3config. Det här kontrollerar hur mycket information som flödar genom din uppkoppling. Inställningen här varierar med hårdvaran, och även hastigheten du är uppkopplad med. Här kan du återigen behöva experimentera litet, men här är en snabbguide:

- **ISDN med Mjukvarukompression på: 8000 eller lägre**
- **ISDN utan Mjukvarukompression: 6200 eller lägre**
- **56K-modem med Mjukvarukompression:4800**
- **56K-modem utan Mjukvarukompression: 4600**
- **33.6K-modem med Mjukvarukompression: 4000**
- **33.6K-modem utan Mjukvarukompression: 3200**
- **Kabelmodem eller ADSL: 25000**

En grundregel för att ställa in detta är din uppkopplingshastighet (klicka på uppkopplingens ikon när du är online) dividerad med tio. Detta kan ökas något med mjukvarukompression eller minskas om du tappar paket på vägen. Ett sista tips för att spela *Quake III* online är att ändra "cd_predictitems" till 0. Det här betyder att din dator inte kommer att försöka förutsäga om du har plockat upp något, utan väntar på att servern ska berätta det.

DIN ISP

Du kan ha ett antal olika ISP på din dator, och du kan komma att vilja använda olika Fjärranslutningar i ditt spelande. Många ISP är gratis och för att använda dem behöver du bara skapa en ny Fjärranslutning för den specifika uppkopplingen. Gör detta genom att gå till Den Här Datorn och sedan till Fjärranslutningar. Döp sedan Fjärranslutningen efter behag. Klicka på Nästa och fyll i numret. När detta är klart kan du dra ikonen till ditt skrivbord, så att den blir lättåtkomlig. Denna procedur är användbar, då den låter dig komma förbi den mjukvara som många ISP tillhandahåller för att du ska använda den vid uppringning. Detta är helt enkelt en uppkoppling som du kan använda när du surfar eller spelar.





KONSOLSPEL

Många spel, speciellt förstapersons-shooters i 3D, låter dig skriva in kommandon i spelet. För att göra detta har du en "konsoll". Detta är vanligen en textruta som loggar vad som händer i spelet och låter dig skriva in kommandon. När du spelar online är det viktigt att lära känna den, eftersom den låter dig utföra saker som är viktiga för spelet, såväl som att optimera och analysera prestandan i spelet. I organiserade spel kan det finnas en domare som använder konsollen för att välja bana och modifikationer, samt ställa olika spelparametrar, och sparka av irriterande eller oinbjudna spelare från servern. Den här sektionen visar hur du kommer åt konsollen i vart och ett av de spel vi går igenom. Det är oftast snarlikt från spel till spel, även om du i en del spel måste aktivera den i inställningarna innan du kan använda den.

UNREAL TOURNAMENT

UT har kanske mer inställningar i själva spelet än *Quake III*, men det går inte att modifiera lika mycket för att fungera till online-spelarens belåtenhet. Vissa säger att detta inte spelar någon roll eftersom *Unreal Tournament* har mycket bättre nätverkskod till att börja med. Men som vanligt så kan inte entusiasterna på båda sidor enas.

Precis som *Quake III* och andra liknande spel kan man få en indikator på skärmen i *UT*. Denna får man genom att skriva "stat net" i konsollen, som liksom i de flesta shooters nås med 1/2-knappen längst upp till vänster på tangentbordet. Nähastigheten kan ställas för att förbättra anslutningen, genom att t.ex. skriva "netspeed 3000" i konsolen. *UT*-anslutningar fungerar bättre med Mjukvarukomprimering aktiverad. Några utgångsvärden:

- **ISDN: 6000**
- **56K-modem: 4000**
- **33.6K-modem: 3000**
- **Kabelmodem och ADSL: 20000**

Om du tappar en massa paket, ställ ner "netspeed" i små steg, ungefär 200 åt gången, tills du får bättre värden. Om du har en mycket stabil uppkoppling kan du rentav prova att ställa upp dessa värden för att få bättre prestanda.

HALF-LIFE

Half-Life kör en modifierad *Quake II*-motor, och är därför mycket likt *Quake III* när det gäller nätinställningar. Du kan skriva in dessa inställningar i konsolen eller, om du vill vara säker på att de sparas mellan gångerna, skapa en textfil i katalogen "\half-life\valve\". Öppna Anteckningar och spara filen till den katalogen som "autoexec.cfg". Om dina inställningar inte verkar ha körts när spelet börjar, öppna konsollen och skriv "exec autoexec.cfg". Lägger du alla förändringar i denna fil så körs de när du spelar online.

Half-Lifes anslutningsmätare får du genom att skriva "r_netgraph 1" i konsollen. Precis som med *Quake III* så är det viktigt att experimentera för att hitta de rätta inställningarna för din dator och anslutning. Din framerate styr hur snabbt din dator laddar upp och ner information till servern, så du vill varken ha den för hög eller för låg. Här finns det två inställningar, "fps_modem" och "fps_lan". Skriv t.ex. "fps_lan 90" för att ställa in dem. Om du får långa fördröjningar (lag) så prova att sänka dessa siffror. Båda bör vara samma värde. Här är några förslag





på värden för en perfekt anslutning:

- **ISDN med Mjukvarukompression på: 90**
- **ISDN utan Mjukvarukompression: 80**
- **56K-modem med Mjukvarukompression: 60**
- **56K-modem utan Mjukvarukompression: 50**
- **33.6K-modem med Mjukvarukompression: 45**
- **33.6K-modem utan Mjukvarukompression: 35**
- **Kabelmodem eller ADSL:90**

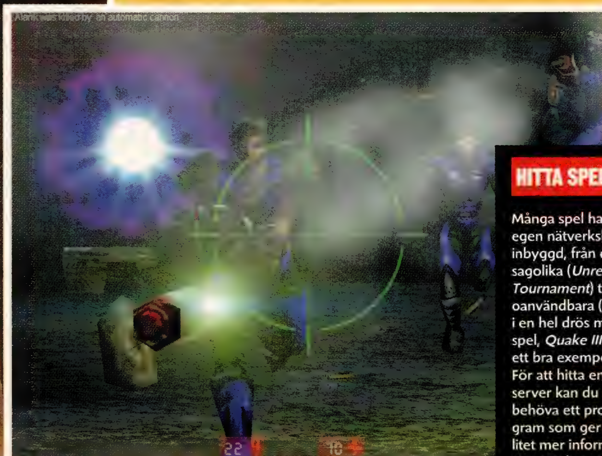
Den sista inställningen du kan ändra är "rate", vilken kontrollerar hur fort du laddar ner saker och ting i spelet. Kommandot här är t.ex. "rate 4000". Om du får massor av lag, prova att sänka denna med 100 i taget tills det blir bättre.

- **ISDN med Mjukvarukompression på: 8000**
- **ISDN utan Mjukvarukompression: 6000**
- **56K-modem med Mjukvarukompression: 5600**
- **56K-modem utan Mjukvarukompression: 4800**
- **33.6K-modem med Mjukvarukompression: 4000**
- **33.6K-modem utan Mjukvarukompression:3000**
- **Kabelmodem eller ADSL: 10000**









"DE RIKTIGT INBITNA ONLINE-SPELARNA LÄMNAR INGET ÅT SLUMPEN I SINA FÖRSÖK ATT FÅ BÄTTRE PRESTANDA"



HITTA SPELET

Många spel har sin egen nätverkskod inbyggd, från de sagolika (*Unreal Tournament*) till de oanvändbara (som i en hel drös med spel, *Quake III* är ett bra exempel). För att hitta en bra server kan du behöva ett program som ger dig litet mer information om hur servern ser ut, t.ex. vilka som spelar där just nu och vad du kan förvänta dig för pingtider. Många spelare använder Wireplay Client, som är en bra början för många spelare, men ännu bättre och mer flexibel är Gamespy, som kan laddas ner på t.ex. www.gamespy.com. Gamespy har en osannolik mängd funktioner, inklusive spel, konfigurationsfiler, en favoritlista och sökning på namn så du kan hitta dina polare online. Gamespy är Shareware, och kan användas utan att det kostar ett öre. Om du inte betalar missar du dock att få support från Gamespy-killarna. Kolla in websidan ovan för mer information.

OFFICIELLA SVENSKA PC GAMER

TOPPLISTA

Så var semestern och skollovet över för de flesta av oss. Själv lyckades jag hålla mig spelfri i en hel vecka trots att flera intressanta nyheter tagit sig in på månadens topplista. Den toppas inte helt oväntat fortfarande av *Diablo 2*, men *Grand Prix 3* från MicroProse ligger inte långt efter och nosar i vänsterfilen för att köra om. Från samma bolag kommer *Gunship!* som lyckats spränga sig in på sjundeplatsen. Att *Icewind Dale* också tagit sig in på listan är kanske inte helt oväntat det heller, trots att det konkurrerar med *Diablo 2*. Men, med tanke på sommarens väder har det ju utan tvekan funnits tillfälle att sitta inne och spela båda dessa spel. Frågan är bara hur vi ska hinna med nu när ledigheten är slut? Fast vi spelälskare brukar ju ha en förmåga att lösa det problemet på ett eller annat sätt!

ingo.se

	Titel	Format/utgivare
1.	Diablo 2	PC IQ Media Nordic AB
2.	Grand Prix 3	PC IQ Media Nordic AB
3.	Icewind Dale	PC Vision Park
4.	Shogun: Total War	PC Electronic Arts Nordic
5.	Deus Ex	PC Vision Park
6.	Ground Control	PC IQ Media Nordic AB
7.	Gunship!	PC IQ Media Nordic AB
8.	Motocross Madness 2	PC SMG
9.	Colin McRae Rally 2	PSX Egmont Entertainment
10.	Perfect Dark	N64 Bergsala

TOPP 10 PC-CD

1.	Diablo 2	PC IQ Media Nordic AB
2.	Grand Prix 3	PC IQ Media Nordic AB
3.	Icewind Dale	PC Vision Park
4.	Shogun: Total War	PC Electronic Arts Nordic
5.	Deus Ex	PC Vision Park
6.	Ground Control	PC IQ Media Nordic AB
7.	Gunship!	PC IQ Media Nordic AB
8.	Motocross Madness 2	PC SMG
9.	Vampire: The Masquerade Red.	PC IQ Media Nordic AB
10.	Earth 2150	PC Vision Park

TOPP 10 KONSOL

1.	Colin McRae Rally 2	PSX Egmont Entertainment
2.	Perfect Dark	N64 Bergsala
3.	Driver	PSX Infogrames Nordic
4.	Tomb Raider 4	PSX Next Stop
5.	In Cold Blood	PSX Egmont Entertainment Sega
6.	NHL 2K	DC BRIO
7.	Final Fantasy 7	PSX Egmont Entertainment
8.	Ronaldo V-Football	PSX Infogrames Nordic
9.	Rally Masters	PSX Infogrames Nordic
10.	Vagrant Story	PSX Egmont Entertainment

RECENSIONER

Deuce Ex...

Kryptisk underrubrik? Tja, kanske det men om man betänker att månadens stjärna på spelhimlen är det nyskapande *Deus Ex* och att vi har haft nöjet att köra lite old school-shooting i *KISS Psycho Circus* så kanske det klarnar. Men nu ska vi inte fördjupa oss i språkliga torrheter, utan istället gå direkt på månadens spelskörd.



Den gångna månaden har väl inte varit den allra bästa i spelväg, snarare lite klen med bleka titlar som *The Dukes Of Hazzard*, ännu ett spel som bygger på en i Europa tämligen okänd TV-serie. Det roligaste med den serien var att den innehöll en rollfigur som hette Boss Hog och att ledmotivet var härligt punschigt. Å andra sidan har vi kunnat glädjas (nåja) åt spel som *KISS Psycho Circus: The Nightmare Child*. Förutom att slå rekord i genren vad gäller omständliga och fåniga titlar så är det en ganska hygglig shooter som inte så lite påminner om *Doom* i struktur och känsla.

Ion Storms *Deus Ex* är den glasklara dominanten just nu och det första vettiga spelet som Ion släpper. Mikael Hjalmarson (och Jockémon) har suttit som klistrade framför detta mäktiga spel ett tag nu och det är Månadens Spel utan konkurrens. Warren Spector heter mannen bakom *Deus Ex* och med tanke på hans tidigare inblandning i spel som *System Shock* och *Thief* så kommer inte spelets genuina kvaliteter som någon direkt överraskning. Det är svårt att med ord förklara exakt hur fräscht det här spelet är, så om du inte redan gjort det så rekommenderar vi att du kollar in demon på förra månadens CD Gamer...

ANDERS BJÖRLIN

RECENSIONER DETTA NUMMER



Deus Ex
Blade Runner möter X-Files. Fast bättre....................64

FA Premier League Stars 2001
EA lirar boll igen...........70

Gunship!
Hygglig helikopteraction. 72

Wacky Races
Tecknad tokracing.........74

KISS Psycho Circus: TNC
Rock 'n' roll all night. 76

FA Football Manager 2001
EA Sports ger sig in i managerbranschen.......79

Star Trek: Conquest Online
Gillar du Star Trek gillar du förmodligen det här också...................80

The Dukes Of Hazzard
Bo och Luke hoppar vidare med The General Lee ...82

PC GAMERS BETYGSSYSTEM

För att sätta betyg på del spel vi recenserar använder vi det rättvisa och tillförlitliga procentsystemet. Som alltid.

90%+
Ett spel som förtjänar att spelas varje dag för all framtid. Detta är ett spel där utvecklarna bemödat sig om att verkligen göra ett spel som är roligt att spela och inte bara är snyggt, har snygg förpackning, en fet reklamkampanj i ryggen eller har hastats ihop för att tjäna snabba stålar. Så enkelt är det.

85%–89%
Ett lysande spel som inte bara är kul att spela utan som också räcker ett bra tag. Alla spel som når upp över 85% får rätten att stolt bära PC Gamers exklusiva emblem Utmärkt Spel i butiker över hela landet.

70%–84%
Detta är ett bra spel som du kommer att ha mycket kul med framöver. Valuta för pengarna, fyra stjärnor om du så vill. Ett bra köp helt enkelt.

50–69%
Inget märkvärdigt egentligen, men kan ändå erbjuda god underhållning i brist på bättre. Det här är trots allt bättre än att plugga, gymnastisera, äta eller hänga framför TV:n.

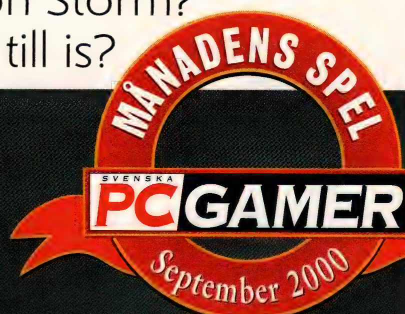
30%–49%
Nä vet du vad. Det här är inte mycket att hänga i granen. Vare sig det beror på sunkig kod, taskig inspiration eller som våra engelska bröder så fint uttrycker det; "general crapness", så bör du avstå från att köpa det här spelet. Undvik.

0%–29%
Nej, nej, nej. Hur kan man ens fundera på att släppa en sån här undermålig produkt? En sann gamer håller sig borta från det här spelet.

GENRE: ACTION-RPG

DEUS EX

Ett bra spel från Ion Storm? Har helvetet frusit till is?



DET skulle inte förvåna mig om speldesignern Warren Spector ligger dubbelvikt på golvet och gapskrattar åt alla spelrecensenter, som förtvivlat försöker placera *Deus Ex* i en genre. Faktum är att det är i princip omöjligt att beskriva spelet med få ord utan att ge det en orättvis behandling. Jag ska dock göra ett tappert försök.

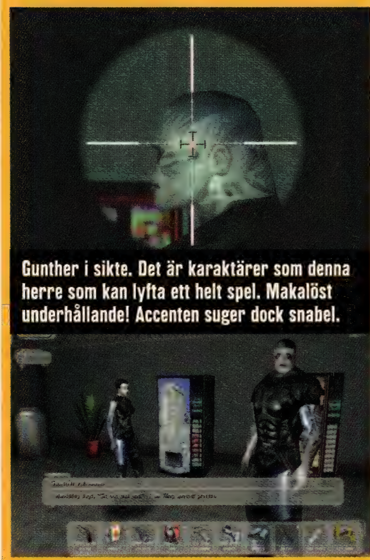
Deus Ex blandar element från flera genrer och undviker samtidigt de vanligaste misstagen. Spelet kan lättast jämföras med *System Shock*, som bjöd på en intressant handling, mycket problemlösning och action. *Deus Ex* är ändå så mycket mer. Tänk dig en blandning av *System Shock* och *Thief*, lägg till full interaktivitet och krydda med en välskriven handling och du kommer ganska nära.

Tycker du att världen i *Blade Runner* är mörk och dyster kommer du att behöva ljusterapi efter ett par timmar i *Deus Ex* kalla miljöer. Här är det cyberpunk som gäller med svarta kläder och människor som bär solglasögon mitt i natten. Handlingen verkar vara speciellt skriven för att samla upp alla klyschor i en löpande historia istället för att undvika dem, vilket är helt ok då det sköts på ett snyggt sätt. *Deus Ex* utspelar sig nämligen i en framtid där de flesta lever i misär. Överbefolkning är ett stort

(Ovan till vänster) En stilla flirt med chefens sekreterare – himmelriket för en trött UNATCO-soldat.
(Mitten) Den här killen är cybernetiskt förbättrad, men det har inte gjort honom snällare. Vi lovar.

ACCENT? WHAT ACCENT?

Bland spelets mest intressanta karaktärer finns en aggressiv agent som lystrar till namnet Gunther. Han är en stor robot som pratar engelska med tysk brytning. Är det kanske en referens till Terminator? I vilket fall som helst är Gunther ett bra exempel på hur krystat det kan låta när amerikaner försöker härma europeiska dialekter. Stackars Gunther har fått en klassisk "Hansel und Gretchen"-dialekt som får honom att låta som en blandning mellan McBain och Uter i Simpsons.



Gunther i sikte. Det är karaktärer som denna herre som kan lyfta ett helt spel. Makalöst underhållande! Accenten suger dock snabel.

Magnifikt

problem men konstigt nog verkar det som om allt kommer ordna sig av sig självt. Ett farligt virus härjar gatorna och människorna dör som flugor. Ett vaccin har upptäckts men det räcker inte till alla.

Mitt i denna röra härjar en terrororganisation som ständigt ställer till problem. FN svarar med att bilda UNATCO, en insatsstyrka som hellre tar till vapen än förhandlar. Spelets huvudperson JC Denton börjar sin karriär hos UNATCO

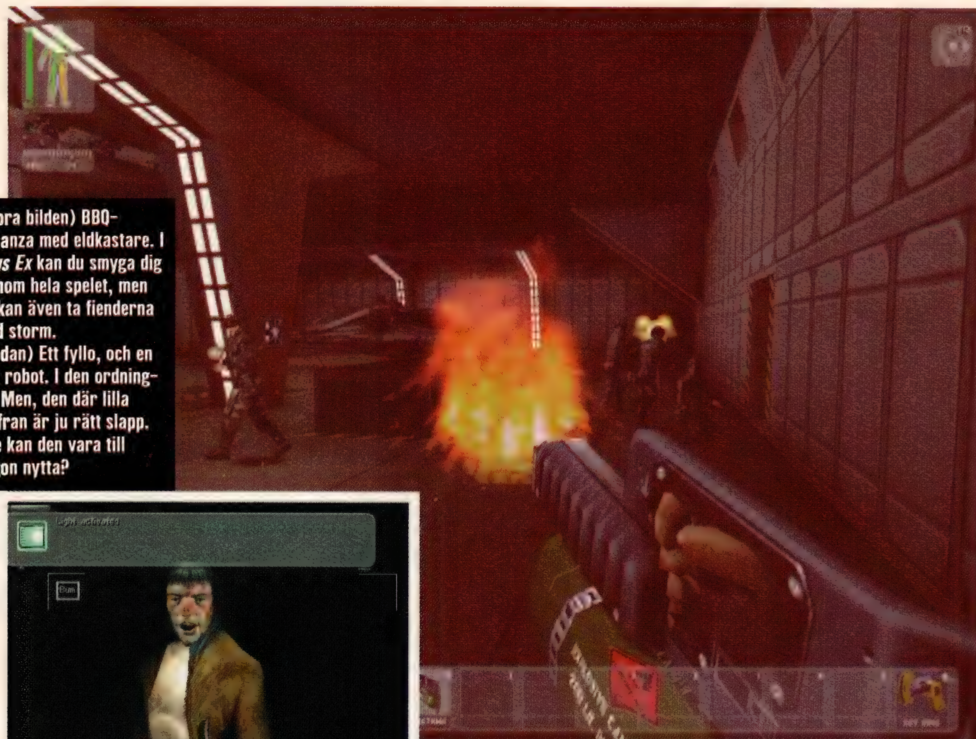
"Spelet börjar med en riktig smäll."

som hemlig agent. JC och hans bror Paul är det senaste vapnet mot terrorism. Deras kroppar är förbättrade med hjälp av nanoteknologi. Med andra ord innehåller deras blod mikroskopiska robotar som kan ge dem fördelar, som egentligen inte borde ges åt människor. JCs kollegor är agenter av den förra generationen, med cybernetiska implantat som gör dem starka, snabba men framför allt omänskliga, vilket också förhindrar dem att smälta in bland den ordinarie befolkningen.

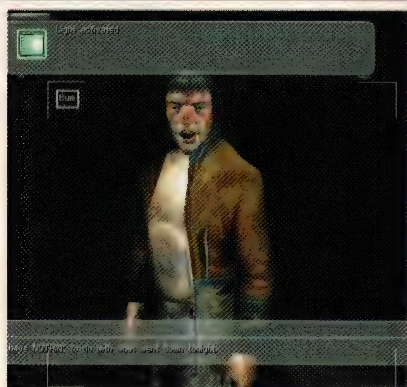
UNATCO är ivriga att testa den nya teknologin och låter JC gå i fronten i flera attacker mot terroristerna. Situationen blir komplicerad när det råder misstankar om Pauls lojalitet. JC:s bror propagerar mot våldsamma metoder, något som inte gör hans kollegor särskilt nöjda. Han till och med delar ut icke-dödliga vapen till sina underordnade. Vad är det brodern vill uppnå och borde JC lyssna på honom och trotsa sina chefer? Jag vill inte avslöja den egentliga handlingen. En stor del av spelglädjen bygger på alla överraskningar och vändningar manusförfattarna har hittat på. Jag vill inte bli den där störiga typen som berättar vad som kommer hända när du njuter av en film.

Spelet börjar med en riktig smäll och du får genast mycket att bita i. Därför kan det vara värt att genomgå den valfria träningen och känna lite på kontrollerna i en säkrare miljö. Träningen kan också ses som en avvänjning från *Quake*-kontrollerna. Även om det finns fiender och vapen är våld inte alltid den smidigaste lösningen. Under träningens gång visas också rollspelselementen. JC är en bra agent som klarar av att hantera alla vapen, använda avancerade datorsystem och peta upp lås med hjälp av dyrkar. Han har alla dessa färdigheter men han är inte





(Stora bilden) BBQ-bonanza med eldkastare. I *Deus Ex* kan du smyga dig igenom hela spelet, men du kan även ta fienderna med storm.
(Nedan) Ett fyllo, och en arg robot. I den ordningen. Men, den där lilla puffran är ju rätt slapp. Inte kan den vara till någon nytta?







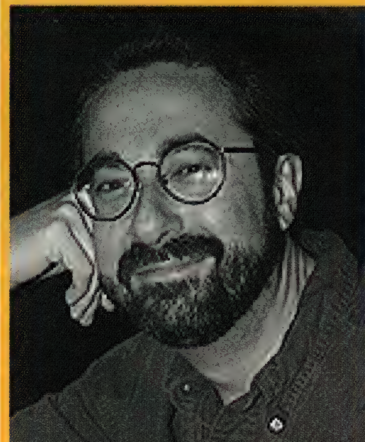
specialist på något särskilt område. Här får du som spelare utveckla karaktären och därmed välja inriktning. Under spelets gång får du erfarenhetspoäng som kan läggas på olika färdigheter. Det är dock omöjligt att bli mästare inom varje område, vilket gör att du kan ta dig igenom spelet flera gånger och ändå få en unik upplevelse varje gång. JC:s förbättrade kropp kan även uppgraderas med hjälp av olika moduler. Återigen får du välja inriktning och välja nya färdigheter för din karaktär. Bland annat kan JC bli starkare, osynlig, mer stryktålig eller få bättre mörkerseende. Det intressanta är att förbättringarna bara kan användas så länge JC har god tillgång till energi. Detta medför att huvudpersonen inte alltid är starkare än sina motståndare.

Det första som skiljer *Deus Ex* från andra 3D-spel är interaktiviteten. Du kan pilla på i stort sett allt och mycket i omgivningen kan förstöras om så önskas. Det mest intressanta är dock att utvecklarna har räknat med att du ska vara klåfingrig och vetgirig. Varje problem som du ställs inför kan lösas på många olika sätt. Vidare får varje handling en konsekvens, liten eller stor. Om du plockar upp en krukväxt och slänger den på chefens skrivbord reagerar han snabbt. När jag slängde en lysraket framför fötterna på en vakt frågade han mig om det var meningen att det skulle vara roligt. Titta in på damernas toalett i högkvarteret och du får en utskällning på nästa möte.

WARRENS ION STORM

Den senaste tiden har Ion Storm fått mycket negativ kritik tack vare spelproducenten John Romero. Han grundade företaget i ren protest mot sina tidigare kollegor hos id Software. Romero kände att Carmack och de andra riktade alltför stor uppmärksamhet åt teknologin bakom sina produkter. Han lämnade företaget och svor att Ion Storm skulle bli ett företag där design är det enda som räknas. Romero hade sunda tankar men hans första egna projekt blev en katastrof. Speldesignern Warren Spector har sedan en tid haft en egen utvecklingsstudio inom Ion Storm, oberoende av Romero. Tråkigt nog fick även Warren ta del av den skarpa kritik som riktades mot företaget efter lanseringen av *Daikatana*. Det komiska är att det blev Warrens team som fick visa att Romeros tankar var sunda och i fortsättningen lär alla tänka på *Deus Ex* när Ion Storm nämns.

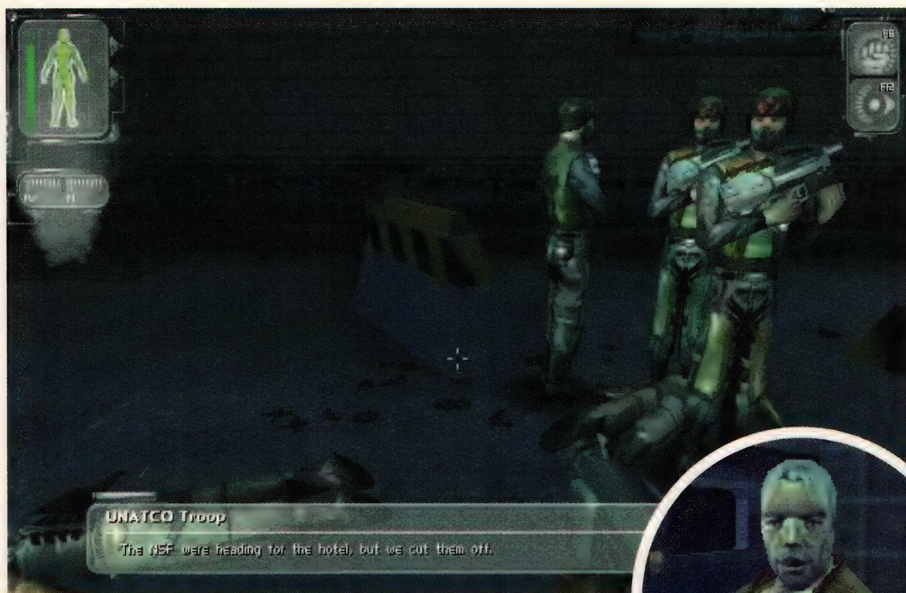
Warren Spector är en riktig veteran i spelbranschen. Han har medverkat i mängder av intressanta titlar som har höjt ribborna i respektive genrer. Bland hans mest kända titlar finns *Ultima Underworld*, dess uppföljare och *System Shock*. Warren har även satt sin prägel på *Thief* när han jobbade för Looking Glass Studios. *Deus Ex* är hans första spel hos Ion Storm. Hans nästa projekt blir *Thief III*.

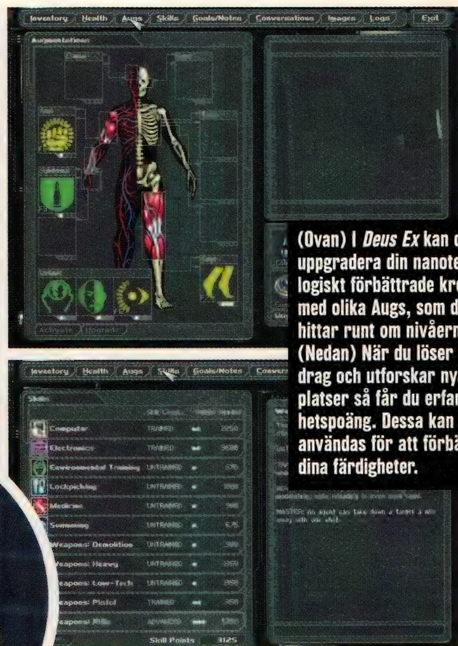


Warren Spector – ett otroligt coolt namn, på en genialisk man. We're not worthy.

"Utvecklarna har räknat med att du ska vara klåfingrig och vetgirig."

Väl ute på uppdrag gäller det att välja taktik och även här briljerar speldesignen med olika valmöjligheter. Om du har inriktat din karaktär på stridsfärdigheter kan du välja våldets väg och storma fienden i alla lägen. Detta är även möjligt om du inte är bra på att strida, men det blir betydligt svårare. Vill du undvika konflikter kan du använda omgivningen och gömma dig i



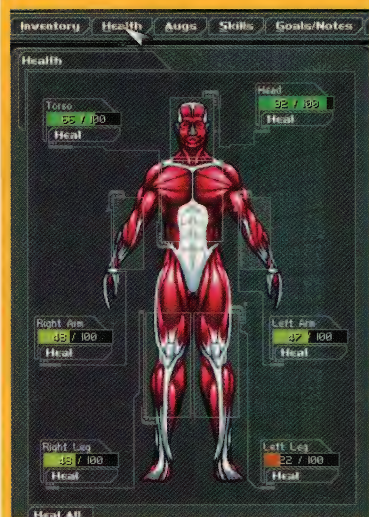


(Ovan) I *Deus Ex* kan du uppgradera din nanoteknologiskt förbättrade kropp med olika Augs, som du hittar runt om nivåerna. (Nedan) När du löser uppdrag och utforskar nya platser så får du erfarenhetspoäng. Dessa kan användas för att förbättra dina färdigheter.



FRAMTIDENS SOLDATER ANVÄNDER INTE PLÅSTER

Skademodellerna i spelet är tillräckligt avancerade för att tävla med *Soldier of Fortune*. JC Dentons kropp kan registrera skador på olika kroppsdelar, men resultatet blir inte lika kladdigt som i ovan nämnda spel. När värdena sjunker gäller det att snabbt hitta läkemedel innan det är för sent. De här skärmarna visar exakt hur JC mår, men det finns även andra funktioner. Här kan du få en översikt över vilka nanoteknologier som JC har installerat hittills. Förbättringarna kan endast installeras när du hittar en sjukhusrobot. JC:s system kan även uppgraderas för att förbättra hans färdigheter.



Ser lite ut som den där läskiga dockan på sjuksysters kontor i lågstadiet.

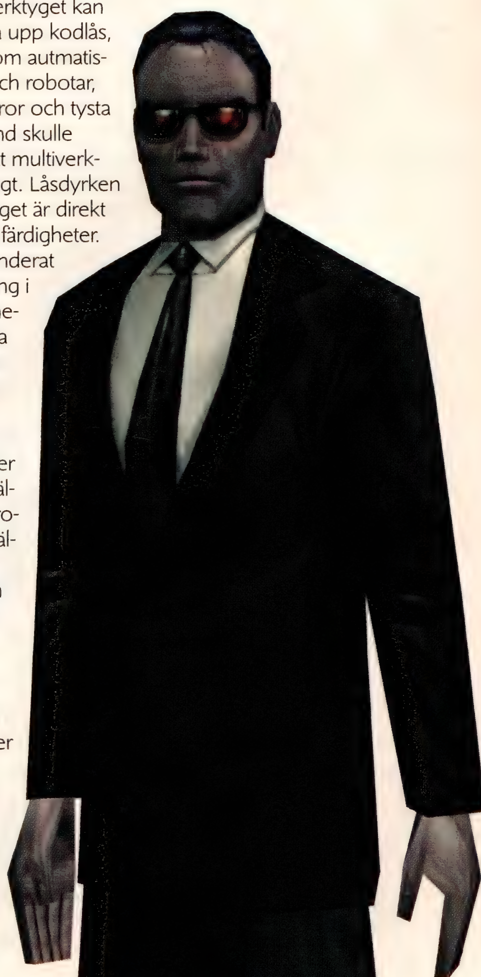
skuggor, precis som i *Thief*. Det är faktiskt möjligt att ta sig igenom stora delar av spelet utan att ha ihjäl en enda människa.

Uppdragen bjuder på variation och spänning. Många gånger handlar det om att bryta sig in i byggnader och komma åt känslig information, men titt som tätt kommer betydligt farligare uppdrag där gisslan måste räddas. Uppdragen är direkt bundna till handlingen och därför känns de inte onödiga eller tråkiga, då fler pusselbitar blir tillgängliga. Vidare bjuder spelet på flera överraskningar då dina uppgifter kan ändras plötsligt när du kommer över mer information.

Deus Ex bjuder även på mångfald i inventariet. JC är från början utrustad med en vanlig pistol, en batong och lite andra småprylar. Senare finns det möjlighet att utrusta sig med en rad olika vapen. Det finns många vapen som kan användas om du vill smyga dig in bakom fiendens linjer. Om en vakt står på ett olämpligt ställe kan du fälla honom med en bedövningspil och sedan forsla bort hans kropp. Pepparspray är också ett välkommet tillskott. När en vakt överraskar dig kan du spraya honom i ögonen och sedan slå honom medvetslös. Bland de mer farliga vapnen finns hagelgevär, krypskyttegevär, plasmavapen, maskingevär, eldkastare och knivar. Många av vapnen kan också modifieras för att få bättre precision, bli kraftigare, minska rekylen eller bli tystare. Jag kan nämna att det inte finns mycket som slår ett tyst krypskyttegevär med extra stort magasin.

Inventariet kan även fyllas med andra prylar än vapen. En effektiv agent bär alltid med sig låsdyrkar och ett trevligt verktyg som kallas för "multitool". Det sistnämnda kan användas till att bryta sig in i olika system. Verktyget kan bland annat låsa upp kodlås, programmera om autmatiska kanontorn och robotar, stänga av kameror och tysta larm. James Bond skulle säkert vilja ha ett multiverktyg. Det är mysigt. Låsdyrken och multiverktyget är direkt bundna till dina färdigheter. Om du har spenderat erfarenhetspoäng i speciella färdigheter, kan du bryta dig in i de flesta system utan att använda alltför många verktyg. Dessa färdigheter är bra om du väljer diskretare problemlösning istället för att ta till skjutvapen. Om du måste bryta dig in utan låsdyrkar kan du smula sönder dörren med en hagelpatron eller placera ut en bomb.

För att bäst beskriva hur spelet verkligen fungerar kan jag ta upp en situa-





(Stora bilden) Eldstrid i New York. Många av platserna i spelet är hämtade direkt från verkligheten. (Mitten) Använd ett multiverktyg för att sätta säkerhetssystem ur spel.





tion jag hamnade i under ett uppdrag i Hong Kong. Min uppgift var att bryta mig in i en dator hos ett företag. Förutsättningarna var att jag kunde lura personalen att jag var en harmlös besökare. Målet fanns långt ner i byggnaden i ett laboratorium som jag egentligen inte hade tillträde till. Så fort jag satte min fot innan för dörrarna mötes jag av en vakt. Han berättade att han inte litade riktigt på mig och att kamerorna i taket registrerade allt. Med andra ord skulle jag bli skjuten direkt om jag försökte mig på något olämpligt. Min karaktär var ganska bra på att hantera skjutvapen men ännu bättre på att bryta sig in i dörrar och datorsystem. Lokalen var full av vakter vilket fick mig att prova på en diskret taktik. Jag började med att locka bort några vakter från ett rum, genom att kasta en stol utanför deras dörr. Kameran i taket kunde stängas av med ett multiverktyg. Via en datorterminal stängde jag av flera kameror på ställen jag inte fick besöka. Fast givetvis styrde jag först själv runt dem ett tag (zoom in, zoom ut, panorering), för att få en uppfattning om vad jag hade att vänta mig. Nästa steg var att krypa in i ventilationsschaktet och leta upp huvuddatorn.

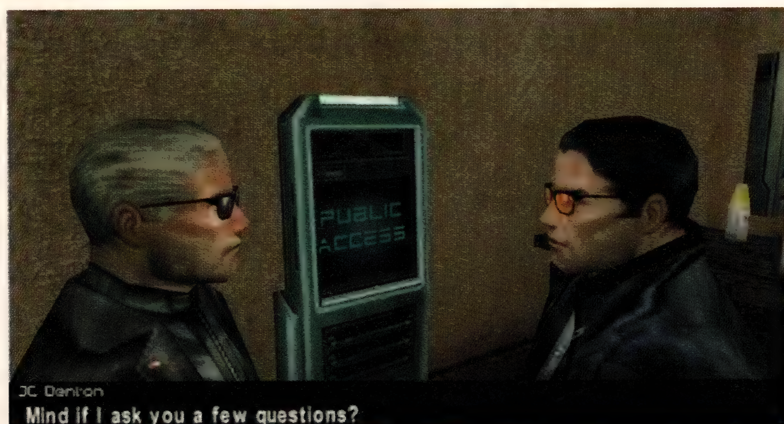
Efter en lång tid hasandes framåt på huk, så hittade jag ett galler som ledde till rummet med datorn. Problemet var att en vakt spatserade runt i området och att ett larm fanns i hans närhet. Lösningen blev att öppna gallret och sätta en bedövningspil i nacken på vakten när han var långt borta från larmet. Hade han varit för nära larmet skulle han eventuellt ha hunnit aktivera det innan han somnade. Sedan var det bara att hoppa ner ur schaktet och sätta sig bakom datorn. När jag hade hämtat informationen tog jag en vanlig hiss ner till det område jag egentligen skulle ha besökt. Vakterna verkade inte misstänka något och därmed var det dags att bege sig till utgången. Så fort jag närmade mig dörrarna gick larmet. Förskräckt rusade jag mot närmsta toalett och hoppade åter in i ventilationssystemet.

Situationen ovan kunde ha lösts på flera olika sätt. Återigen skulle jag ha kunnat skjuta mig fram eller kanske sno åt mig lösenord från personalen för att slippa hacka datorerna. Jag kunde förmodligen ha smitit ut från laboratoriet utan att upptäckas om jag hade varit smidigare. Det är just dessa valmöjligheter som gör spelet så otroligt bra. Jag har aldrig tidigare kört ett spel med samma känsla av frihet. Problemen kan lösas med metoder som utvecklarna själva säkert inte räknade med. Det är inte heller många spel som bjuder på samma svårighetsgrad som *Deus Ex*. Fiendens AI må vara konstig ibland men med tanke på att ett skott i pannan är dödande, känns det inte aktuellt att göra dem smartare. Jag avstår från att redogöra för vilka olika sorters fiender du stöter på, då det skulle avslöja mer av handlingen. De flesta av dem är i alla fall människor, några av dem är robotar och en del är... ja, en blandning.

Tack vare att alla problem kan lösas på olika sätt är omgivningen också formad därefter. De flesta av miljöerna är realistiska och därför känns också alla situationer naturliga. Designen på uppdragen är faktiskt så bra att miljöerna i *Half-Life*

"Handlingen tar JC till flera olika ställen jorden runt."

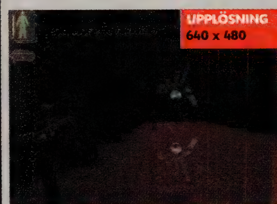
känns löjliga. Handlingen tar JC till flera olika ställen jorden runt och utvecklarna har lagt ner mycket tid på att göra resandet trovärdigt. *Deus Ex* använder *Unreal*-motorn vilket gör att grafiken håller en hög standard. Motorn klarar av stora texturer och de specialeffekter vi är vana vid att se numera. Speciellt bra är detaljtexturerna, de texturer som visas när kameran sätts precis intill en vägg. Miljöerna känns mer realistiska när det är möjligt att se sprickor i träföremål och andra mönster på väggarna. Det går ändå inte att jämföra grafiken med exempelvis *Quake III*, som briljerar med kurviga ytor och ännu snyg-



KRAFTMÄTNING

Så här rullar *Deus Ex* på din PC.

■ Testsystem **PII-300, 64Mb RAM, TNT2 Ultra**



UTSLAG: Det hackar ordentligt tack vare minnet. En snabbare processor skulle göra susen.

■ Testsystem **PIII-733, 256Mb RAM, GeForce 2**

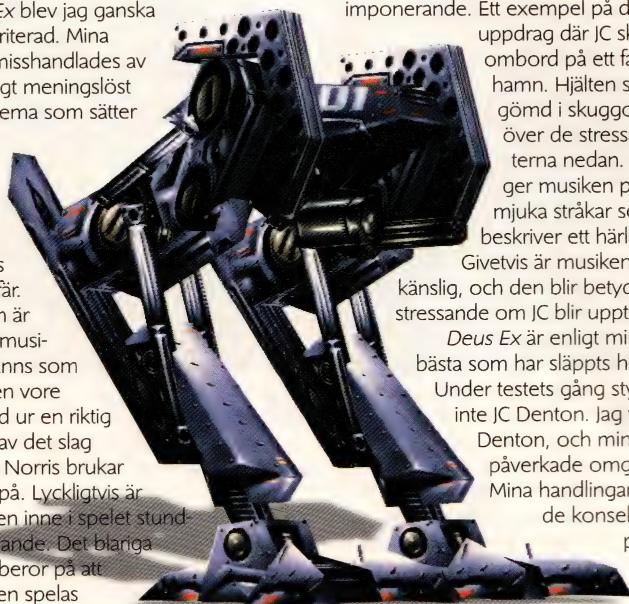


UTSLAG: Allt flyter på som det ska, dock efter den första patchen.

gare texturer. *Quake III* och de andra actionspelen bjuder dock inte på samma interaktivitet och komplexitet som *Deus Ex*. Grafiken är bara en härlig bonus som förstärker spelkänslan ytterligare.

Det underliga med *Deus Ex* är systemkraven. Enligt kartongen måste du ha en PII-300 med 64MB RAM, men som vanligt går det inte att lita på kartongerna. Spelet verkar använda den äldre versionen av Unreal-motorn vilket ställer till problem. När Epic utvecklade motorn var 3dfx marknadsledande och Voodoo-korten var det enda riktiga valet. Därmed byggdes teknologin kring Glide, vilket medförde problem när marknaden skiftade. Efter mängder av patchar fungerar *Unreal* och *Unreal Tournament* äntligen tillfredställande med andra grafikkort, men det verkar som om Ion Storm inte hängde med i utvecklingen. Direkt från kartongen är *Deus Ex* i stort sett ospelbart i Direct3D. Lyckligtvis finns det en liten patch som fixar till några av problemen, men detta borde ha fixats långt innan lanseringen. Utöver detta är systemkraven ändå ganska saftiga. För maximal upplevelse behöver du ha 128MB RAM och en vass processor, gärna en Pentium III eller en motsvarande processor från AMD. Förmodligen kan vi räkna med en lång serie av patchar i framtiden.

Det finns även annat att störa sig på, och första gången jag startade upp *Deus Ex* blev jag ganska rejält irriterad. Mina öron misshandlades av ett riktigt meningslöst musiktema som sätter käppar i hjulet för handlingens atmosfär. Faktum är att titelmusiken känns som om den vore hämtad ur en riktig B-film av det slag Chuck Norris brukar bjuda på. Lyckligtvis är musiken inne i spelet stundtals lysande. Det blariga ljudet beror på att musiken spelas som vanliga Mod-filer, ett arv från Epics *Unreal*. Därmed är vissa instrument plågsamt syntetiska. Riktiga ljudspår skulle verkligen göra underverk i spelet, men som sagt finns det vissa låtar som är riktigt imponerande. Ett exempel på detta är ett uppdrag där JC ska ta sig ombord på ett fartyg i en hamn. Hjälten sitter gömd i skuggorna högt över de stressade vakterna nedan. Här bygger musiken på med mjuka stråkar som beskriver ett härligt tema. Givetvis är musiken lägeskänslig, och den blir betydligt mer stressande om JC blir upptäckt.



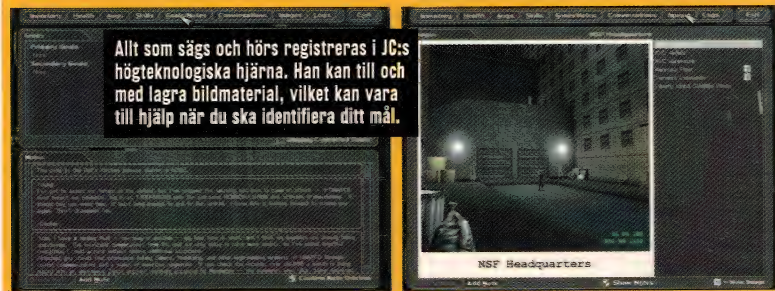
Deus Ex är enligt min åsikt det bästa som har släppts hittills i år. Under testets gång styrde jag inte JC Denton. Jag var JC Denton, och mina beslut påverkade omgivningen. Mina handlingar medförde konsekvenser precis som i verkligheten.

Deus Ex är ett stort steg närmare realisationen av en interaktiv film. Det kommer förmodligen att dröja länge innan något liknande ens dyker upp vid horisonten. Istället får vi nöja oss med fler actionspel av det vanliga slaget. Jag tvivlar även på att *Deus Ex* kommer att bli en försäljningssuccé. Spelet tilltalar inte de som gillar vanliga "shooters", samtidigt som det kan skrämma bort alla andra på grund av att det liknar ett vanligt actionspel. Ett annat problem är att spelet inte får den uppmärksamhet det förtjänar. *Deus Ex* skulle behöva marknadsföras på samma sätt som *Diablo II*. *Deus Ex* är dock inte ett känt varumärke, men det borde det vara. I vilket fall som helst är det värt att titta närmare på, spela igenom många gånger och sedan rama in. Detta är redan en klassiker.

MIKAEL HJALMARSON

ÅSIKTSREGISTRERING PÅ HÖG NIVÅ

En hemlig agent klarar sig inte utan information. I Deus Ex bombarderas du ofta med dylik när du bryter dig in i datorer, eller läser meddelanden som folk lämnar till varandra. Lyckligtvis behöver du inte skriva ner allt själv. Spelet lagrar allt som är viktigt i en gigantisk log-fil. Är du osäker på vad du har sagt till andra kan du till och med leta dig igenom alla konversationer som har ägt rum. Systemet lagrar även bilder som andra karaktärer skickar till dig. Det kan röra sig om kartor eller fotografier på misstänkta personer. Gränssnittet är mycket smidigt och kan nås med ett par enkla klick.



Allt som sägs och hörs registreras i JC:s högteknologiska hjärna. Han kan till och med lagra bildmaterial, vilket kan vara till hjälp när du ska identifiera ditt mål.

PCGAMERS PROFIL

Deus Ex är:
- Fullkomligt lysande
- Mångsidigt
- Mäktigt

Deus Ex är inte:
- En shooter
- Helt problemfritt
- Enkelt

■ Distributör **Vision Park** ■ Utgivare **Eidos Interactive** ■ Utvecklare **Ion Storm** ■ Pris **Ca. 450:-** ■ Systemkrav **P-300 64Mb RAM** ■ Rekommenderat **PIII-500 128Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, Glide** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.deusex.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER

Ett lysande exempel på vad genomtänkt design kan tillföra ett spel.

93%

KOLLA ÄVEN IN...

Half-Life PCG 23, 96%
Vi spelar det fortfarande, och det hoppas vi att ni också gör. Alla måste faktiskt prova.

System Shock 2 PCG 35, 85%
Tillsammans med *Thief* och *Half-Life* det spel som påminner mest om *Deus Ex*.

GENRE: SPORT

FA PREMIER LEAGUE STARS 2001

Nya, hårda tag bland grabbarna på fotbollsplanen...



Dom där molnen ser oroväckande mörka ut.

NÄR man gillar att spela EA Sports-spel behöver man aldrig gå i väntans tider. För till skillnad från andra spel som skjuts upp och senareläggs kan man i praktiken ställa klockan efter EA Sports-releaserna. Nu är det dags igen för ett ljuvligt fotbollslir att förgylla våra datorer med; denna gång är det dock bara Premier League-lag som står till ditt förfogande.

Vilka är det som är bäst i världen på att göra sportspel? Jag gissar att större delen av er där hemma tänkte lite tyst: EA Sports, såklart! Visst är dom det! När *FIFA 96* kom spelade jag fotboll så ögonen blev fyrkantiga och den ena gamepaden efter den andra fick bytas ut.

Nu när det är dags för *FA Premier League Stars 2001* och jämför man det med de tidigare versionerna av *FIFA* kan man bara konstatera att det har blivit så otroligt mycket snyggare!

Det är ljusår mellan spelen då och nu. Nu finns det detaljer som man knappt vågade önska sig tidigare. Spelarnas utseende, rörelser och allt runtomkring ser fantastiskt ut. Bollhastigheten och skottstyrka är väldigt realistiska och spelet är snyggt så in i baljan!

EA har skämt bort oss med roliga och snygga detaljer, korrekta laguppställningar och de aktuella sponsorerna till respektive lag. Tillsammans med den unika spelkontrollen ger detta spelet en realism som de flesta andra sportspel har svårt att uppnå. På läktarna sjunger och skrålar publiken i bästa Premier League-anda och med sig till matchen har de flaggor som vajar snyggt och prydligt i hemmalagets färger.

> **"Mina skott som skrämt slag på motståndarnas målvakter...**

Känslan i spelet kommer alla som är bekanta med serien att känna igen. Pass, skott, genomskärare, krossbollar och lobbar är rörelser som man snabbt får bra koll på. Kombinera detta med lite överstegsfinter, en och annan dragning i sidled och du kan snart flytta upp svårighetsgraden ett snäpp.

I *FAPLS 2001* finns det ett system som gör det möjligt att förbättra dina spelare under säsongen genom att du ger dem skicklighetspoäng som du får när du vinner under matcherna. Poäng eller stjärnor som det egentligen är, får du genom att först och främst vinna matchen. Blir någon i ditt lag utsedd till matchens lirare får du ytterligare stjärnor. Fair play-poäng delas också ut till den spelare som föregått med gott exempel och inte sparkat motståndarna på smalbenen. Lyckas du göra ett särskilt snyggt mål, ett s.k. Star Goal, blir du också rikligt belönad. Innan varje seriematch bjuds du också på en utmaning som du antingen kan välja att anta eller tacka nej till. Utmaningen kan t ex bestå i att göra ett hattrick med en spelare och fixar du det blir du belönad med ett visst antal stjärnor. Misslyckas du däremot tas samma antal stjärnor ifrån ditt konto! Ju svårare utmaning desto större antal stjärnor i potten. Att spela en hel match utan att få en enda hörna emot sig är en av de svårare uppgifter du kan råka ut för men lyckas du kammar du hem rena storvinsten i stjärnor.

Det finns en mängd olika färdigheter som kan förbättras hos dina spelare, däribland skott, passningar, nick, snabbhet, bollkontroll och uthållighet. I början tyckte jag att alla spelare var likvärdiga på egentligen allt så jag lade alla mina ihopsparade stjärnor på att ge mina spelare bättre skottstyrka. De första matcherna funkade detta bra men efter 3-4 matcher tog tröttheten över och mina spelare blev slöa som sniglar eftersom jag glömt att tilldela dem uthållighetspoäng. Mina skott som tidigare



Det är mål som detta som gör att man vill använda reprisfunktionen. Rätt i klykan!



Jaha, rött kort, straff och en man mindre resten av matchen bara för att man råkar komma åt fel knapp.

Stjärnspäckat

skrämt slag på motståndarnas målvakter blev plötsligt till tåfjuttar som mest såg ut som bakåtpassningar.

Tycker du att dina spelare inte håller måttet kan du gå ut på spelarmarknaden och se vilka spelare som finns tillgängliga för övergångar. De stora stjärnorna kostar skjortan men ibland kan det kanske vara värt det. Du ställs alltså inför dilemmat om du ska försöka förbättra dina nuvarande spelare eller om du ska skaffa ett nyförvärv. Oftast har du bara stjärnor nog till ett av alternativen.

Det är inte alla spelare som är till salu utan det skiftar från gång till gång. Ena stunden kan Beckham vara tillgänglig för övergång och en annan inte. Det beror helt på vilket humör tränare är på!

Kan det vara så att vi alla blivit lite kräsna vad det gäller standarden på titlar från beryktade EA Sports? *FAPLS 2001* ser fantastiskt bra ut, spelkänslan är något av det bästa jag känt, men kanske är allt lite för bekant. Uppvärmningen ser alltid likadan ut och trots att dessa små ögonblick innan matchen, då spelarna hälsar på domaren o s v, till en början höjer spelstämningen. Snart hoppar man över dem och går direkt till själva boll- och bensparkandet.

I tidigare spel har du kunnat använda nästan exakt samma uppställning under en hel säsong. Nu kan du på sin höjd låta spelarna som springer mest vara med i 3-4 matcher innan det är dags att byta dem mot en frisk kille på bänken. Du kan alltså inte förlita dig på att dina stjärnspelare håller en hel säsong utan att de kroknar.

Under tiden jag spelade *FAPLS 2001*

...blev plötsligt till tåfjuttar som mest såg ut som bakåtpassningar.”

märkte jag att AI:n ibland hade en tendens att få hjärnsläpp när den agerade målvakt. Detta visade sig extra tydligt när jag spelade en match och resultatet vid full tid var 2-2. Knappt hade Golden Goal-perioden börjat förrän en motståndarback slog ett mycket löst bakåtpass till sin målvakt. Killen mellan stolparna hade helt glömt bort varför han stod där han stod och lät helt enkelt bollen rulla sakta över mållinjen. Ett mycket snörpligt slut då jag inte ens var i närheten...

Ljudet är bra, grafiken är bra, spelkänslan är bra och då måste naturligtvis också betyget bli bra, men innan man rusar ner till affären och köper *FAPLS 2001* bör man överlägga lite med sig själv. Kan man vänta tills *FIFA 2001* eller är spelbehovet för stort? *FAPLS 2001* är ju trots allt begränsat till en enda liga. Är det befogat att lägga ut 400 spänn för ett spel som inom kort får en uppföljare som sannolikt kommer att bjuda på fler spelare, ligor och cuper?

Den frågan vill jag besvara med ett bestämt: Nja.

Vill du stilla din *FIFA*-abstinens så okej, annars kan man kanske vänta.

Jag tillhör nog en av dom som hade lagt ut de där pengarna för att kunna få detta spel. Jag hade stora problem att slita mig skärmen för att förmå mig själv att skriva denna recension.

HENRIK NORDENBERG

PC GAMERS PROFIL

FAPLS är:
- **Roligt så det förslår**
- **Trots allt inte revolutionerande**
- **Fyllt med stjärnor**

FAPLS är inte:
- **Något för den bollrädde**
- **Alls olikt de andra *FIFA*-spelen**
- **Långtråkigt**

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **EA Sports** ■ Utvecklare **EA Sports** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb RAM, 250Mb HD** ■ Rekommenderat **PII 350, 64Mb RAM, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Nätverk, Internet** ■ Web **www.easports.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

FA Premier League Stars PCG 33, 84%
Föregångaren som du kanske kan hitta i budgetversion.

FIFA 2000 PCG 36, 89%
Bra bollspel som för serien vidare på ett föredömligt vis.

SVENSKA PC GAMER

Ett minus för att det ”bara” är Premier League. Ett självklart spel i samlingen.

80%

GENRE: SIMULATOR

GUNSHIP!

Slår Microprose Jane's i realism? Nej, men läs vidare...



"Flapp, flapp, flapp." När man inte har något rotorblad får man själv stå för ljudeffekterna.



JAG har alltid varit en enorm Microprose-fan, på den gamla goda Amiga-tiden köpte jag trots piratkopiornas enorma utbredning allt de släppte, och givetvis även *Gunship!* och *Gunship 2000*. Med tiden började Microprose dock släppa mindre och mindre flygspel, och man trodde kanske att *Gunships* saga var all. Men plötsligt damp en ny version av den gamla klassikern ner i brevlådan för recension, och glädjen var stor.

Det första man märker när man öppnar kartongen är att de faktiskt har besvärat sig med att lägga med en hyfsat tjock manual. Denna innehåller allt från tips om hur man får igång spelet utan att peta med onödiga detaljer, till ingående beskrivningar av de olika fordon och vapen som ingår. Däremellan får man en del taktiska tips, som faktiskt är till hjälp när man spelar. *Gunship!* är nämligen närmast ohyggligt svårt med realismen ställd på max.

Realismen ja, vad kan man vänta sig av ett simulatorspel i nådens år 2000? Ja, här är det inte lätt att bedöma *Gunship!* Spelet har de sedvanliga inställningarna, så man kan välja att flyga helt utan realistisk fysik, med benhård flygdynamik, eller något slags mellanting. I alla fall enligt manualen. I själva spelet är det inte så stor skillnad mellan de olika lägena, så det är mest en smaksak vilken man väljer. Helikoptrarna man flyger har ändå ganska avancerade autopiloter, så man kan susa fram på trädtoppshöjd i 200 km/t även i det mest realistiska läget. Fienden är inga dumbommar, och till och med i "idiot"-läget så har man sällan mer än 20 sekunder på sig att reagera på listigt gömda hot som rullar fram och börjar skjuta. Kör man dessutom med realistisk skada på helikoptern så är det bäst att man hittar skydd fort som tusan, eftersom ett par skott eller en missil räcker för att förvandla ens flygetyg till järnskrot.

Spelet innehåller ett representativt urval fordon, för fienden såväl som "the good guys". Bakgrundsstoryn, som kanske är litet tunn i dessa dagar, går ut på att Ryssland invaderar västeuropa efter interna oroligheter. Inte det mest originella, men den funkar fint som bakgrund till det scenario som utspelar sig. Spelaren kan dock bara ta kontrollen över helikoptrarna, men här finns ett antal olika att välja mellan, tre Apacher, en rysk Havoc och den nya Eurocopter Tiger (se faktaruta). För att förstöra fienden så har man givetvis olika vapen, men skillnaden mellan de olika helikoptrarna är här minimal. Alla fem har antitankmissiler, raketer av tre olika sorter, samt luftmålsrobotar. Dessutom finns en kanon som är häpnadsväckande effektiv, ett höghus förvandlas till en rykande ruin med ett enda skott från den.

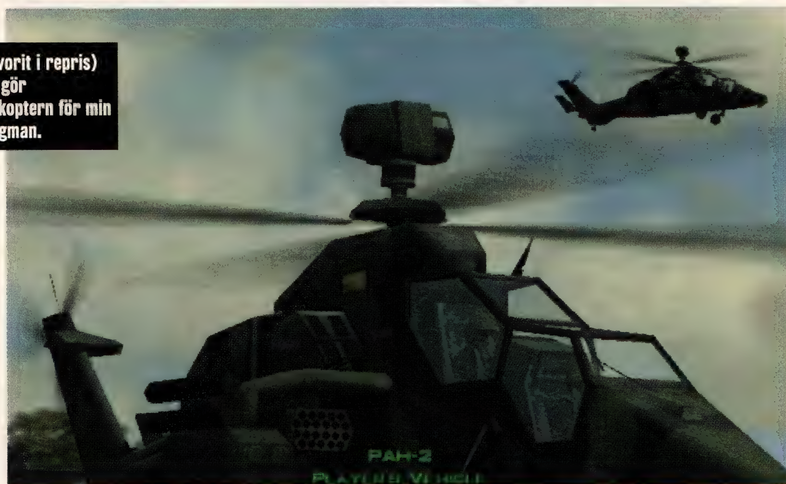
Det absolut bästa med spelet är det

> **"Gunship! är nämligen ohyggligt svårt."**

sätt Microprose har valt att låta spelaren flyga från skyttens plats om han vill. Man sitter då framtill i helikoptern, och siktar in vapnen samt har hand om radarremsor och IR-facklor. Piloten flyger bara, och man har ett antal tangenter för att berätta för honom vad man vill, vilket funkar ovanligt bra. Efter ett tag fann jag det faktiskt lättare och roligare att överlåta själva flygningen åt datorn, och själv sköta stridsvagnsutrotandet. Blir det kris kan man även säga till piloten att leta skydd snabbt som attan, och detta klarar han oftast av utan problem. För det riktiga finliret får man dock flyga själv, om man inte vill att klanten ska hovra över ett hus istället för strax bakom som man ville.







(Favorit i repris) Jag gör helikoptern för min wingman.

Blandat

Nu verkar det kanske som om man är helt sysslolös som pilot, men det finns en hel del att göra där också. Man bör till att börja med flyga lågt, och terrängen är här helt fantastisk, med träddungar, gårdar och städer som man kan gömma sig bakom. Terrängen är rätt kuperad också, så man kan inte bara slå på autopiloten och glida mot sitt mål medan man läser PC Gamer bakom spakarna, utan man måste hålla uppsikt på var man flyger. Det är dock igen risk att man blir uttråkad, eftersom fienden ofta är alldeles i närheten när uppdraget börjar, ibland litet för nära.



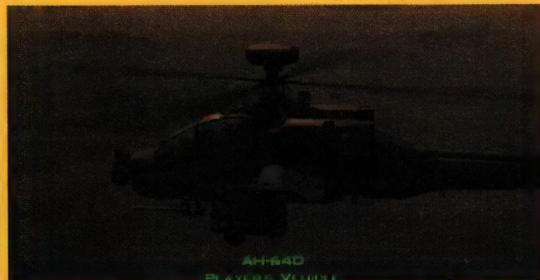
Skulle man bli trött på att spela mot/med datorn så finns möjligheter till multiplay via MSN Gaming Zone (http://zone.msn.com). Detta har jag dock inte testat, då jag fick ett felmeddelande om att jag inte hade spelet installerat när jag provade. Det kan ha berott på att det inte låg på samma hårddisk som Windows, men det är litet irriterande i alla fall.

Sammanfattningsvis så är det här ett spel som är helt i *Gunship*-seriens anda. Inte så mycket koncentrerat på att flyga och sköta en massa realistiska vapensystem, utan mer på att fräsa runt i grästoppshöjd och skjuta tanks. Med full realism så är det dock en rejäl utmaning, om man kan stå ut med att helikoptern är en aning överkänslig i styrningen när man finjusterar hovringen. Grafiken är enormt snygg, och dessutom snabb, till och med på en Pentium2-233 med ett Voodoo2-kort. Kanske har man blandat litet för mycket, och fått ett spel som inte riktigt är en simulator, och inte heller något snabbt arkadspel, men gillade man tidigare spel i serien så är det värt pengarna.

MATS NYLUND

SÅNA HÄR HAR INTE SVENSKA ARMÉN:

AH-64 APACHE
Här finns tre olika varianter att välja på. Gemensamt för alla är att de tar missiler, raketer och jaktrobotar. De amerikanska kommer med eller utan Longbow-radar, vilket medför något olika spelstil. Den brittiska har alltid radar, och dessutom har din skytt, eller pilot, en ojämförligt cool distingerad accent.



UHT-2 TIGER
Den europeiska attackhelikoptern, känd från Goldeneye, där James bond skjuter ut sig ur en i sista sekunden. Den riktiga har dock inte någon katapultstol, även om man kunde ha användning för den ibland. Radar har den inte heller, men den är i gengäld mest manövrerbar av alla helikoptrar i spelet.



MI-28N HAVOC
Spelar du som ryss så finns bara den här att välja på. I stort sett är den likadan som Apachen, men cockpit har litet mer retrokänsla, med analoga instrument och liknande. Ser också mycket grym ut.



PCGAMERS PROFIL

Gunship är:
- Action i god *Gunship*-stil
- Snyggt
- Hårdvaruvänligt

Gunship är inte:
- Ett rent actionspel
- Hyperrealistiskt
- Lätt

■ Distributör **Hasbro** ■ Utgivare **Microprose** ■ Utvecklare **Microprose** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P266, 32Mb, 2MB Video RAM, 150MB HD** ■ Rekommenderat **P II, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **MSN Gaming Zone** ■ Web **www.gunship.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

SVENSKA PC GAMER
Känns som *Gunship 2000*, men mycket snyggare.
76%

KOLLA ÄVEN IN...

KA-52 Team Alligator PCG 38, 85%
Ett elegant helikopterspel som kan skryta med pilotmanagement, bra grafik och atmosfär.

Team Apache PCG 20, 89%
Svårt, underhållande och mycket, mycket vackert.

GENRE: ARKADRACING

WACKY RACES

Det är racing. Med Dick Dastardly och Muttley.



TV-NOSTALGI

Hanna Barbera har svarat för många tecknade TV-klassiker genom åren och *Wacky Races* (i Sverige döpt till det menlösa "Dubbel-däckarna") hör till dem, precis som den bästa av dem alla - Scooby Doo. Även den serien kommer som PC-spel inom en inte alltför avlägsen framtid. Scooby snacks, någon?

PCGAMERS PROFIL

Wacky Races är:
- **Småkul för de yngre spelarna**
- **Nostalgitripp för de äldre**
- **Lättsamt**

Wacky Races är inte:
- **Varierat**
- **Särskilt kul i längden**
- **Diddy Kong Racing**



En scen ur stadsloppet på Down Town-banan. Notera de "tokigt" böjda husen.

Platt

SÄG till om de här namnen säger dig något: Penelope Pitstop, Sergeant Blast, Peter Perfect, Rock and Grabble, The Gruesome Twosome, Red Max och förstås Dastardly och Muttley. Om de gör det är du troligtvis över 25 år gammal och minns den egendomliga tecknade serien "Wacky Races" från TV.

Det var en serie som byggde på den simpla men geniala idén att ett gäng "tokiga" bilar med förare tävlade på olika banor, där det var tillåtet med olika vapen i bilarna. Infogrames har börjat pytsa ut en del spel som bygger på populära Hanna-Barbera-serier och resultatet är av skiftande kvalitet, bl a finns ett Daffy-spel för Gameboy Color. Nu har *Wacky Races* undergått Infogrames behandling och ut kommer ett spel där det rätta tecknade utseendet behållits, precis som de rätta fordonen. Några saknas dock, som skogshuggaren och bävern i bilen med sågklingor till hjul och The Ant Hill Mob, ett gäng maffiakillar i en gammal Ford, beväpnade med Tommy guns.

Man kanske skulle kunna placera *Wacky Races* i kart racing-genren, brevid namn som *Mario Kart* och då faller det ganska platt till marken, jämfört med till exempel Rares lilla underverk *Diddy Kong Racing*. För att ett spel av den här typen ska funka på alla plan krävs inte bara en tilltalande yta, utan även att själva tävlingsmomentet är genuint spännande och det är här *Wacky Races* inte når ända fram, den desperata tävlingskänslan vill aldrig riktigt infinna sig. Karaktärerna fungerar med rätt röster och utseende. Fordonen är hyggligt animerade och efterliknar det tecknade originalet med karosser som

> **"Det rätta tecknade utseendet har behållits, precis som de rätta fordonen."**

svajar till när de får sig en törn etc. Varje ekipage har också sitt speciella vapen som tillsammans med föraren utgör ett tema. The Creepy Coupe, bilen som ser ut som ett gammalt spökhus och körs av The Gruseome Twosome har t ex en drake som spottar eldklot från tornet och drakvingar på sidorna som kan ge lite extra skjuts vid behov. The Compact Pussycat körs förstås av Penelope Pitstop och har ett litet paraply för att underlätta flygturer och en utfällbar spade för att platta till konkurrenterna. Powerups finns det förstås också i spelet; fyra olika varianter finns utspridda över banan och de kan ge din bil extra snabbhet eller extra vapen, t ex en tegelmur som slängs ut bakom bilen, målsökande missiler, oljefläckar osv. Humorn är det som synes inget fel på, men det räcker inte. En rolig TV-serie ger inte automatiskt ett innehållsrikt spel.

ANDERS BJÖRLIN



På den snöiga banan får du sladda runt tills du spyr.





Färgglatt så det förslår, men ack så repetetivt.

■ Distributör **Infogrames** ■ Utgivare **Infogrames** ■ Utvecklare **Appaloosa Interactive** ■ Pris **Ca. 249:-** ■ Systemkrav **P166, 32Mb RAM, 3D-kort** ■ Rekommenderat **P233, 64Mb, 3D-kort** ■ Grafikaccelerator **Direct 3D** ■ Multiplay **Ja** ■ Web **www.infogrames.com** ■ Releasedatum **September**

KOLLA ÄVEN IN...

Ignition PCG 10, 93%
Gladlynt leksksracing med seriösa kvaliteter.

South Park Rally PCG 40, 71%
Ett anständigt racingspel för PC i *Mario Kart*-stil.

SVENSKA PC GAMER

En trevlig bagatell, men det finns roligare racingspel att lägga pengarna på.

68%

- Bara 1 kan vara billigast -

PC - Spel



Sega Rally - Championship	149:-
Aliens vs Predator	179:-
Spec Ops 2	179:-
Häst & Ponny - varsågod och rid!	99:-
Darkstone	179:-
The Sims - MAC	449:-
Bonniers Trafikskola 3.0	489:-
Focus 2000	199:-
Beach Head 2000	279:-

PC - Förbokning





www.webhallen.com

Dreamcast



Playstation 2 - förboking



DVD - Musik - Game Boy - Nintnedo 64 - PC tillbehör





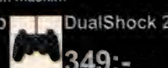
Den 26 Oktober släpps (preliminärt) PS2. Då tillgången av maskiner kommer att vara begränsad bör du självklart förboka ett exemplar. Vår målsättning är som alltid att ha det lägsta priset i Sverige. Skulle priset ändras kommer vi att kontakta dig för en ny bekräftelse innan vi skickar ut din maskin.



DVD Fjärrkontr 299:-



Multi-Tap 399:-



DualShock 2 349:-



Minneskort 379:-

PlayStation 2 3.295:-

- 24 timmars leverans -

Adress: Fleminggatan 58 - T-Bana Fridhemsplan / Telefonorder: 08 - 673 60 01

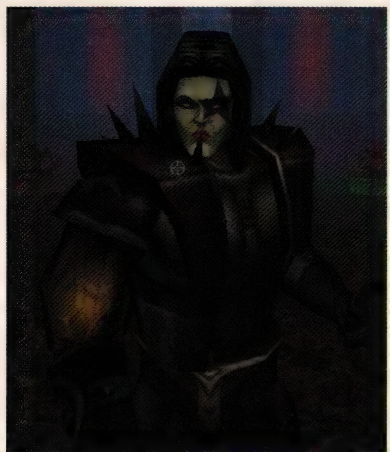
GENRE: FPS

KISS PSYCHO CIRCUS: THE NIGHTMARE CHILD

Gud gav dig rock 'n' roll och Third Law ger dig en vanlig shooter.



Paul Stanley får det hett om öronen i vansinnescirkusen och då menar vi inte från musikkritikerna







DET var bara en tidsfråga innan det skulle komma ett datorspel med KISS namn på. Ända sedan 70-talet har KISS-loggan synts på allt från flipperspel till lunchboxar för skolbarn. Kanske finns det anledning att vara skeptisk, eftersom KISS alltid varit föregångare på marknadsföringens område. Är då *KISS Psycho Circus: The Nightmare Child* ett billigt gimmick-spel? Knappast.

KISS Psycho Circus bygger på den tecknade serien med samma namn, skapad av Todd McFarlane. Seriens huvudpersoner är fyra killar, snarlika medlemmarna i KISS. Just det, hårdrockarna som än idag får folk att måla sina ansikten varje gång de gör framträdanden. Third Law Interactive grundades av ett gäng utvecklare som var kloka nog att hoppa av från Ion Storms *Daikatana*-team. *KISS Psycho Circus* är deras första titel, ett actionspel som bygger på samma koncept som *Daikatana*, men som av många skäl får ett högre betyg.

Third Laws Psycho Circus utspelar sig i en mörk värld som hotas av ännu mörkare krafter. Fyra hjältar kämpar mot ondskan och lyckas i ett svep rädda världen. Ondskan lyckas dock så ett frö som en vacker dag kommer att bli Mardrömsbarnet. Återigen visar sig svenskan vara ett olämpligt språk för att beskriva något som ska vara häftigt. När mörkret åter hotar vår existens är de fyra borta. De kan dock väckas upp igen då deras själar är bevarade i ett antal fragment, som

Todd McFarlanes grafiska stil är genomgående i hela spelet, bl a när det gäller de här bisarra monsterclownerna och andra fiender.



Nostalgiskt

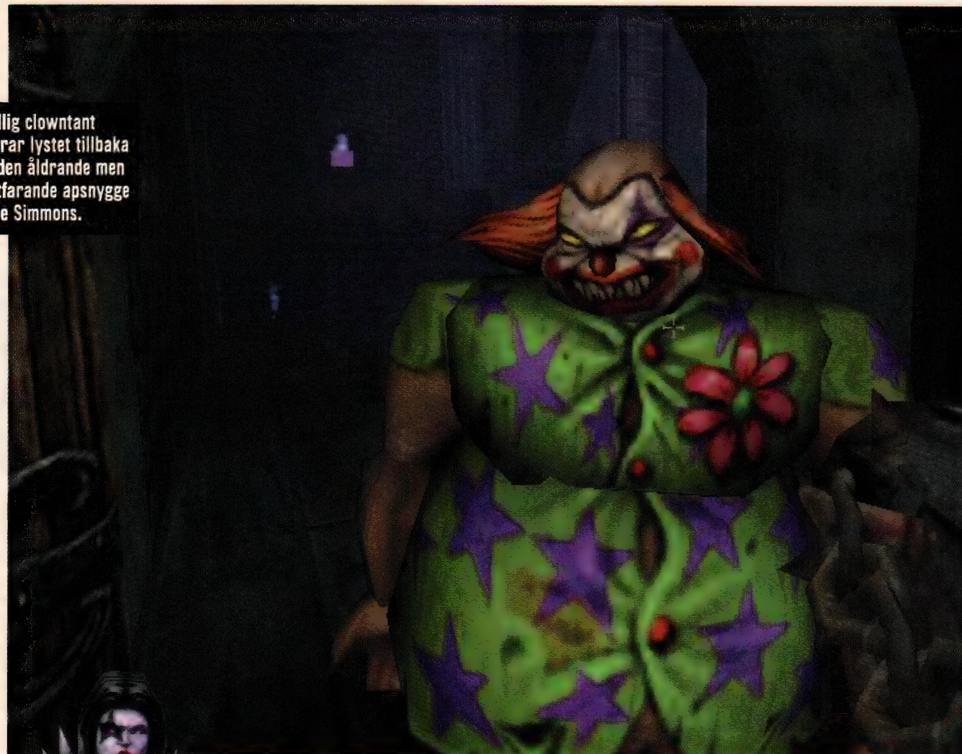
måste samlas ihop innan ondskan tar över. Världens öde vilar i händerna på fyra avatarer som måste hitta fragmenten och samtidigt bekämpa horder av riktigt vidriga monster. Med andra ord har cirkusen kommit till staden och de här clownerna är inte att leka med.

Psycho Circus är en tvättäkta "shooter" i samma anda som *Wolfenstein 3D* och *Doom*. Andra utvecklare har försökt hitta på finurliga sätt att utveckla genren vidare, medan Third Law har valt att gå tillbaka till början igen. Valet är intressant och inte helt tokigt då det behövs renodlade actionspel lika mycket som det behövs djupare titlar. *Psycho Circus* är indelad i fem olika världar. De fyra första handlar om avatarernas sökande efter fragmenten. Jag kan avslöja att de eftertraktade objekten är delar av bandmedlemmarnas scenkläder. Den femte och sista världen beskriver den sista striden mot ondskan. Världarna är i sin tur indelade i kortare nivåer. Konceptet är enkelt och uråldrigt vid det här laget. Varje värld avslutas med en stor och mäktig boss vilket är standard för genren.

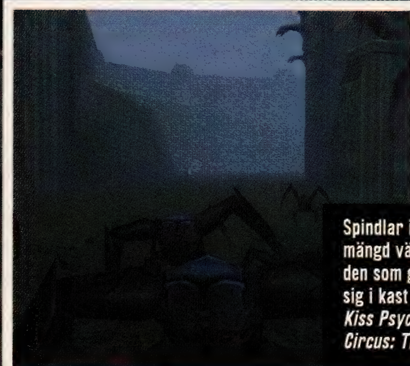
"Spelets världar befolkas av ett gäng bisarra monster."

Uppdragen presenteras av en irriterande spåtant som ska leda de fyra igenom elden. Spelaren kan själv välja avatar i början, men handlingen är skriven för att världarna ska spelas i en särskild ordning. Väl inne i spelet läggs handlingen åt sidan. Här gäller det att skjuta så mycket som möjligt och lösa enklare problem. I sann *Doom*-anda består problemen av olika knappar och spakar, som givetvis aktiverar saker som finns längre bort i kartan. Allt för att det ska vara så ologiskt som möjligt.

Nivådesignen är fantasifull med gotiska miljöer och riktigt skruvade cirkusinfluenser. Third Law har dock lyckats ta med den vanliga stereotypa lavafyllda världen på ett hörn. I vissa fall blir det också för mycket hoppande mellan olika plattformar, men över lag är nivåerna välgjorda. Spelets världar befolkas av ett gäng riktigt bisarra monster. Huvudlösa varelser och bitska hundar, blandas med mordiska clowner med spindelkroppar och feta damer. Vissa av monsterna dyker upp i portaler som måste förstöras, vilket gör att en oförberedd spelare kan få mycket att stå i. AI:n bjuder på blandat motstånd men oftast är det mängden fiender som



Mullig clowntant stirrar lystet tillbaka på den åldrande men fortfarande apsnygge Gene Simmons.



Spindlar i mängd väntar den som ger sig i kast med *Kiss Psycho Circus: TNC*



gör att spelet blir svårt.

Varje bandmedlem har två unika vapen, ett för närstrid och ett för distans. Närstridvapnen är riktigt användbara i början då det finns mängder av portaler som spottar ut enklare fiender. De vapen som delas av de olika karaktärerna är ganska ointressanta och påminner för mycket om vapen ur andra spel. Det känns dock intressant att styra en polygonmodell som ser ut som Gene Simmons, utrustad med en gigantisk yxa.

Third Law valde precis som många andra utvecklare att använda Monoliths LithTech. 3D-motorn har på senare tid kommit närmare sina konkurrenter, men det är fortfarande en bra bit kvar innan LithTech kan mäta sig med *Quake3*-motorn. Third Law har lyckats pressa ut det mesta ur motorn och resultatet är stundtals fantastiskt. Mest imponerande är specialeffekterna, som presenteras i sprakande färger. Det som drar ner upplevelsen något är texturerna. Numera är vi vana vid detaljerade texturer som är lika snygga på avstånd som de är på nära håll. *Psycho Circus* använder knappt några detaljtexturer, vilket gör att vissa väggar ser ut som om de har tappat färgen, likt dåliga kläder efter några omgångar i tvättmaskinen. Detta märks dock inte överallt och texturerna blir faktiskt bättre längre in i spelet.

Det mest förvånansvärda med *Psycho Circus* är musiken. Personligen hade jag höga förväntningar och hoppades på att få lyssna på klassiska låtar från KISS repertoar, något som skulle förstärka nostlagikänslan. Vad kan vara mer passande än att strida mot mängder av monster och lyssna på hårdrock? Musiken i *Psycho Circus* bjuder dock inte på något direkt röj. Utvecklarna har valt lugn och krypande musik, med få elgitarrer och trummor. I vanliga fall hade jag jublat för musikvalet, då jag gillar atmosfärisk musik i datorspel, men Third Law borde ha använt mer av det material som de hade till sitt förfogande via licensen. De som vill höra artisternas låtar får nöja sig med korta sekvenser som spelas upp någon gång ibland. När kameran sveper förbi en parkerad bil hörs en låt i bilstereon, en annan finns tillgänglig i en jukebox och så fortsätter det spelet igenom. Det känns helt enkelt fattigt.

Problemet med *KISS Psycho Circus* är ett det finns för lite KISS i innehållet. Visserligen är det kul med låtnamn och andra referenser i spelmiljöerna, men det känns ändå som något saknas. Förmodligen är det musiken som sätter käppar i hjulet för resten av spelet. De som redan äger alla reklamprylar stämplade med KISS, kommer att vilja äga *Psycho Circus*. Utan spelet blir inte samlingen komplett. De som inte gillar hårdrock behöver dock inte fly. Spelet bjuder på en härlig nostalgitripp även om den är kortvarig.

MIKAEL HJALMARSON

PCGAMERS PROFIL

KPC: TNC är:
- **Ett vanligt actionspel**
- **Underhållande**
- **Faktiskt ganska snyggt**

KPC: TNC är inte:
- **Långvarigt**
- **Särskilt djupt**
- **Half-Life**

■ Distributör **Jack of All Games** ■ Utgivare **Take 2/GOD** ■ Utvecklare **Third Law Interactive** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P266 64MB, 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 400, 64Mb RAM** ■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **LAN, Internet** ■ Web **www.kisspsychocircus.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Shogo PCG 24, 91%
Destruktiva krafter, action och såpopera

Quake III Arena PCG 37, 95%
Programmering och design på topp. Det bästa multiplayerspelet någonsin.

SVENSKA PC GAMER
Ett vanligt actionspel om fyra åldrande glamrockare och galna clowner.
80%

GENRE: SPORT/MANAGEMENT

FA FOOTBALL MANAGER 2001

Licensierat så det förslår.



"Jaha grabbar, så här ser alltså dagens taktik ut, några frågor?"



"Skärp dig domaren, kan man verkligen få en varning för att man kallade Beckham för fjolla".

Aktuellt

EA pungar ut med massor av pengar för att stolt kunna visa att de är de enda med den officiella licensen och detta bidrar till att de flesta sportintresserade PC-spelare blir fulla av förväntan. Det är ju trots allt EA, gossarna bakom *FIFA*-serien.

Men så stora de är tycker man att de kan försöka skaka fram något bättre än detta.

FM 2001 innehåller naturligtvis allt från träning, övergångar, matchtaktiker till hemmastadions utseende, men är alltså inte i samma klass som sina konkurrenter.

Möjligheterna är som i alla andra managerspel många och kontrollerna är precis som vanligt väldigt enkla. Det är så lätt att använda att även den ovane spelaren snabbt kommer in i spelet. Menyer och inforutor blandas på ett sätt så att allt blir tydligt och du behöver inte läsa alla dessa onödiga fakta som spelen kan vara proppade med. Vill du ha dessa oviktiga fakta finns de naturligtvis lätt åtkomliga.

Innan match ska det läggas upp en vinnande taktik och det är här ditt kunnande inom fotbollens ädla konst kan ge resultat. Observera att dina spelare kan få individuella orders men är bara kapabla att komma ihåg EN instruktion per match. Antingen eller alltså.

"Spelare kan få individuella order men är bara kapabla att komma ihåg EN instruktion per match"

I spelet finns naturligtvis de senaste övergångarna inmatade och alla uppgifter är rykande färska. Fabien Barthez spelar som bekant nu i Manchester United som i sin tur har slutit en multimiljondeal med företaget Vodafone beträffande reklamen på Manchesters matchtröjor.

När det gäller övergångarna i spelet kommer du att ha händerna fulla när konkurrerande klubbar rycker i dina spelare för att få deras namnsignatur samtidigt som du själv ska gå igenom transferlistan på ungefär 30000 spelare för att kunna ro i land ditt nästa nyförvärv.

När det är dags för match kan du välja om du vill titta på matchen i ett 3D alternativ och känna dig som vilken åskådare som helst. Matchen i sin helhet blir kanske lite tråkig och erbjuder ingen större underhållning då alla moment känns igen från FIFA-spelen. Inget revolutionerande alltså.

Om du ändå väljer att titta på hela matchen kommer du att förundras av dina stjärnspelares förmåga att passa när vilken spelare som helst t o m i allsvenskan hade skjutit. Jag som trodde att alla stjärnlirare var själviska och inte släppte ifrån sig bollen förrän de var absolut nödvändigt. Kommer ni ihåg Inzaghi i italienska serie A? Han kunde med en liten söt bredsida hjälpt Del Piero ur sin måltorka men valde istället att krångla in bollen själv!

FA 2001 kommer kanske att bli en besvikelse för dem som spelat managerspel innan och väntar sig lite mer av jätten EA Sports. Spelet kommer inte riktigt upp i den standard som finns hos konkurrenterna. EA får snällt acceptera att de inte är bäst på managerspel och stå i skuggan av sina konkurrenter åtminstone ett tag till. Men skam den som ger sig, snart kommer säkert nästa managertitel från EA i deras försök att bli etta.

HENRIK NORDENBERG

PCGAMERS PROFIL

FA Football Manager är:
- **Berikat med den officiella licensen**
- **Fullt av onödiga fakta (om du vill)**
- **Rykande aktuellt**

FA Football Manager är inte:
- **Etta bland managerspelen**
- **Någon stor utmaning**
- **En långkörare**

■ Distributör **Electronic Arts** ■ Utgivare **EA Sports** ■ Utvecklare **EA Sports** ■ Pris **Ca. 400:-**
■ Systemkrav **P166, 32 MB RAM, 200 MB HD** ■ Rekommenderat **PII 266, 64 MB RAM, 8 MB 3D-kort**
■ Grafikaccelerator **D3D** ■ Multiplay **Nej** ■ Web **www.easports.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

FA Football Manager 2000 PCG 38, 85%
Ett managementspel som förtjänar att spela i högsta ligan.

Championship Manager 3 PCG 28, 91%
Managerspel blir aldrig gamla.

SVENSKA PC GAMER

Inte bäst på plan men väl värd en plats på avbytarbänken.

62%

GENRE: STRATEGI

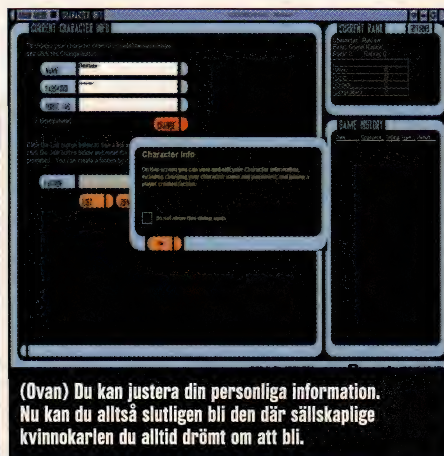
STAR TREK: CONQUEST ONLINE

Star Trek? Kortsamlande? Ljudet du hör är kritiska knivar som vässas.



Skärmarna liknar varandra väldigt mycket, faktiskt. Du vill ha bevis..?



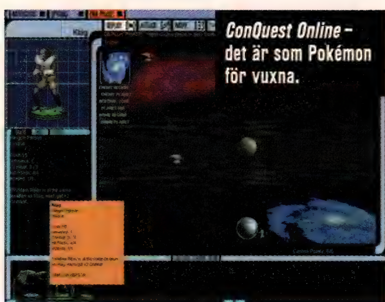


(Ovan) Du kan justera din personliga information. Nu kan du alltså slutligen bli den där sällskaplige kvinnokarlen du alltid drömt om att bli.



...Ser du? Ett påfallande ointressant spel har den grafik det förtjänar.

DET måste sägas att vi är ute på tunn is när vi kallar andra människor för nördar, särskilt i en PC-tidning. Det finns människor som skulle se ner på en högstående publikation som denna och rynka på näsan åt innehållet. Vi inser förstås att dessa människor har fel och inte är värda att bry sig om, men det luktar hyckleri när vi anklagar en annan grupp för deras mesighet. Lyckligtvis har vi på PC Gamer ett sätt att undvika ett sådant scenario: vi har alltid rätt, vi är obstinata, envisa och bryr oss inte. Låt utskällningen börja.



ConQuest Online – det är som Pokémon för vuxna.

När du har traskat upp och ner i gångarna hos din lokala PC-spelshandlare kanske du har sett små kortpaket insvepta i silverfolie, med namn som Magic, Star Trek och nyligen Pokémon. Bortsett från den flugan så är de två förstnämnda riktade till vuxna som vill samla dessa kort för att spela ett spel. Detta spel kräver märkligt nog att du fortsätter köpa fler och fler av dessa kort och har du väldigt stor tur snubblar du över ett sällsynt kort som kan användas för spel och som är *värt pengar*.

Detta är helt okej. Alla roar sig som de behagar. Om rollspel är din grej så vore det logiskt att dumpa korten och börja med böcker och tärningar på allvar, men strunt i det. Men när du upptäcker att ett av dessa kortspel ska anpassas för onlinespel börjar geek-faktorn bli på tok för hög.

> **"Geek-faktorn börjar bli på tok för hög."**

Så är fallet med *ConQuest*. Det mest framgångsrika av alla Star Trek CCG:s (Collectable Card Game) har valts ut för att bli PC-spel. Inte mycket har förändrats från originalspelet. Du är Q, en näst intill omnipotent varelse som är kapabel till i princip vad som helst. Det är en snygg ursäkt för det faktum att du kan kontrollera vem som helst i Star Trek-världen och ha dubbla karaktärer etc. Du ska försöka kontrol-

Spänningen blir närmast olidlig när du zzzzzzzzzzzz...

(Ovan) Detta är startbilden. Det är allt. Det blir inte roligare sedan heller.

SATTE DU PÅ DIG RENA BYXOR?

Genetic Anomalies har inte för avsikt att säga adjö till sin produkt när den väl når butikshyllan. Nej. Istället kommer de att hålla ett vakande öga på utvecklingen i framtiden, som en överbeskyddande moder. De hävdar att de glatt kommer att programmera nya sektioner för spelet om och när spelarna vill ha det. Om många vill ha en rollspelsdel av spelet så kommer de att bygga en, säger de. Sådan hängivenhet är lovvärd, även om det bara handlar om ett kortspel.

SLAGET OM SKÄRMEN

Välkommen till ett otroligt spännande ögonblick i ditt liv. Du bevittnar en strid mellan olika upplösningar. Skärmupplösningar. Jajamän.

Hm. Det här programmet verkar inte fylla mitt skrivbord och avslöjar bristen på underlägg. Men upplösningen är väldigt hög, jag drar ner den lite...

Okej. Lite tajtare men det passar fortfarande inte. Någon magisk pryl kan säkert ändra på upplösningen. Vi testar igen...

Det passar! Efter bara tio minuters pillande. Synd bara att det ser ut på det här sättet.

Trumf

lera regioner i rymden genom att använda taktik som primärt består av att spela ut kort med högre poäng än opponentens. Inte så värst avancerat egentligen. Möjligen en kombination av Risk, Diplomacy och Snap. Eftersom spelet nu existerar i PC-version kan det hålla reda på dina kort, synliggöra striderna och ta hand om matematiken på ett smidigt sätt.

Trots att jag finner det svårt att vara positiv till någonting just nu, så vill jag ändå hänvisa till några positiva kommentarer i den gula rutan med rubriken "Satte du på dig rena byxor?". Här är den negativa kritiken: Även om *ConQuest* gör vad det ska med precision och effektivitet, så är det det gör inte värt att ägna sig åt alls egentligen. Det är ju ett kortspel, för Guds skull. Till skillnad från andra kortspel där det är ett tecken på dåligt spel om du förlorar pengar, så kräver *ConQuest* att du spenderar verkliga pengar för att köpa bättre "delar". Detta skänker visserligen tyngd åt en turnering, men om man funderar lite över det så betalar man faktiskt för att spela ett spel om och om igen. Du kan lika gärna installera ett myntinkast på sidan av PC:n och lägga i en slant varje gång du spelar.

"Inte så värst avancerat egentligen."

Detta framstår helt enkelt som väldigt oviktigt och trivialt och det tas på alldeles för stort allvar av allt för många. Om du inte är ett stenhårt *CCG*-fan som ogillar matematik så är det svårt att rekommendera det här. Men om du är en entusiast så lär du inte hitta ett mer omfattande och välkodat sätt att spela online. Du bestämmer.

JOHN WALKER

PC GAMERS PROFIL

Star Trek: Conquest Online är:
- **Omfattande**
- **Väl underhållet**
- **Sorgligare än sorgligast**

är inte:
- **Ett sätt att få nya vänner**
- **Särskilt fängslande**
- **Värt besväret**

■ Distributör **IQ Media** ■ Utgivare **Activision** ■ Utvecklare **Genetic Anomalies** ■ Pris **Ca. 300:-** ■ Systemkrav **Pentium, 8 Mb (ja, 8), Internetkoppling** ■ Rekommenderat **P133, 16 Mb RAM, en hygglig ISP** ■ Grafikaccelerator **Nej** ■ Multiplay **Endast** ■ Web **www.geneticanomalies.com** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Everquest PCG 31, 85%
En betydligt mer komplett onlinevärld.

Snap (Ej recenserat)
Ett annat kortspel, där du inte behöver någon åtsittande uniform eller fulladdat kreditkort.

SVENSKA PC GAMER
Nördigare än ett helt konvent bestående av Dr Who-fans.

55%

GENRE: ARKAD/RACING

THE DUKES OF HAZZARD: RACING FOR HOME

Amerikansk motsvarighet till "Full fräs med Stefan och Krister" fast med bilar.





Medan dina fiender gör sitt bästa för att tvinga dig av vägen fylls högtalarna med ett Country & Western-soundtrack.



Sättet du styr Jesses pick-up med är väldigt likt sättet du styr... ja.. egentligen alla bilar med.



Du kan ligga på tutan men ingen bryr sig.

I ENOS GARAGE:

TV serien The Dukes var karakteriserad av slow-motion hopp med bilar som använde folietäckta ramper med ett gott resultat. General Lee som hade en märklig förmåga att kunna köra oskadd ifrån dessa ramp-hopp medan den otursförföljda polisstyrkan oftast såg flyga in i en häck eller plaska rakt ner i en damm. I spelet är det minsann inte på samma sätt. Det verkar som Enos har både en och två oförstörbara bilar i sitt garage som han gärna använder för att uppnå lag och ordning.

PCGAMERS PROFIL

The Dukes Of Hazzard är:
- **För lätt**
- **Ungefär lika "smart" som TV-serien**
- **Visuellt dåligt**

The Dukes Of Hazzard är inte:
- **En Racingsimulator**
- **Ett bra arkadracerspel**
- **Tillräckligt för att du ska bli intresserad**

Enformigt

DETTA är ungefär lika underhållande som den 80-talsserie spelet är baserat på. Visst kan återkomsten av "the good ol' boys" väcka en liten nostalgisk känsla som kan uppfattas som rolig men i slutändan bjuder det ungefär på samma grad av upphetsning som att sitta och kolla på när gräset växer.

För dom som är födda efter 1984 var familjen Duke ett gäng bondtölpar som bestod av kusinerna Bo och Luke, den jeansklädda fresterskan Daisy och deras oljige Uncle Jesse. I serien fanns också vissa bifigurer som var minst lika populära som huvudfigurerna. Till dom hörde guvernören Boss Hogg, poliserna Cletus, Enos och Roscoe P Coltrane och en garagemekaniker som hette Cooter. Nu när dessa underliga karaktärer kommer till våra datorer kommer dom i sällskap med en massa småklipp och filmsekvenser. Detta är ett försök att inbringa lite variation i detta racingspel som annars kan te sig lite enformigt när man spelar bana efter bana efter bana.

Så, nu till själva spelets innehåll och omfång. Om ni nu undrar varför det hittills har varit mer beskrivning av karaktärerna än själva spelet så beror det på att de här spelutvecklarna inte bör granskas mer noggrant. Varje uppdrag går ut på att antingen fly undan de självmordsbenägna poliserna, ramma andra bilar på vägen eller samla på bildelar som finns utspridda. Det ena alternativet mer oinspirerande än det andra. Köregenskaperna på alla bilar, (om du så väljer Boss Hoggs vita cabriolet med kohorn längst fram eller någon annan jeep eller pick-up) är absurt

> **"Det ena alternativet mer oinspirerande än det andra."**

överdrivna. Det är likadant med kameravinklen i spelet. Av någon anledning av har utvecklarna Southpeak använt ett perspektiv där bilarna ser ut att vara orimligt utsträckta och långa. General Lees bil ser särskilt illa ut och det ser nästa ut som om någon har spänt fast den stackars bilen i en sträckbänk för att sedan dra ut så långt som plåten håller.

Omgivningen gottgör inte mycket av bilarnas fel och brister och består oftast av omkringflygande jord och smuts eller asfaltsspår som slingrar sig enformigt genom skogen.

Omgivningarna är förvisso precis som de visades i TV-serien men det visar bara än en gång att detta material inte hör hemma på våra datorer.

Power-ups finns det i överflöd (t ex Nitro, olja, reparationer, pli och båge) som gör att taktisk körning blir något att föredra, men de är för vitt utspridda för att anses som nödvändiga och de flesta uppdrag klaras av på högst ett eller två försök. Visst, det finns många uppdrag men att behöva plöja igenom alla 27 gör att utvecklarna verkar mer sadistiska än torsinta.

Southpeak framstår säkert (precis som Bo och Luke) som ett par grabbar som inte vill någon illa. Efter att ha köpt *The Dukes of Hazzard: RFH* kommer du säkert att tycka annorlunda.

MATTHEW PIERCE

■ Distributör **Ubi Soft** ■ Utgivare **Ubi soft** ■ Utvecklare **Southpeak interactive** ■ Pris **Ca. 400:-** ■ Systemkrav **P233, 32Mb, 200Mb HD, 8Mb 3D-kort** ■ Rekommenderat **PII 300, 64Mb, 3Dfx** ■ Grafikaccelerator **3Dfx, D3D** ■ Multiplay **Internet, modem, LAN** ■ Web **www.ubisoft.co.uk** ■ Releasedatum **Ute nu**

KOLLA ÄVEN IN...

Midtown Madness Ej recenserat, Recensionen är som vanligt försvunnen, men spelet är fortfarande bra.

Driver PCG 33, 90% Tjuvar, poliser och biljakter i bästa stil.

SVENSKA PC GAMER

Nostalgi som slog fel. Ett uttryckslöst spel som fylls ut med diverse TV-sekvenser.

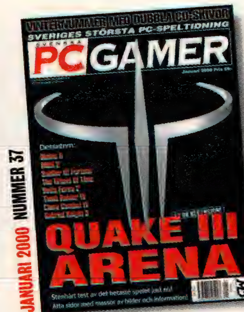
40%



Extra tjockt nummer med två CD-skivor. Exklusiv recension: Freespace 2, dessutom: stor artikel om Age Of Empires II: The Age Of Kings, Warcraft III, Final Fantasy VIII. Demos: Unreal Tournament, Delta Force 2 m.m.



Julnummer med dubbla CD-skivor. Förhandstitt på Duke Nukem Forever, SWAT 3 och Rogue Spear i jämförande test. Recensioner på GTA 2, AOE II: The Age Of Kings, Indiana Jones And The Infernal Machine, Pharaoh m. m.



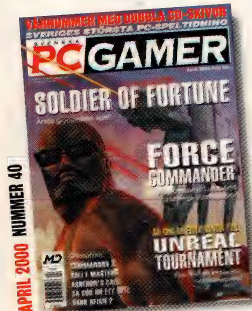
Vinternummer med dubbla CD-skivor. Stor recension av Quake III Arena, vi tittar närmare på Halo, Soldier Of Fortune, Diablo II och MDK 2. Vi recenserar Delta Force 2, HL: Opposing Force, Tomb Raider IV m m



Vi recenserar Final Fantasy VIII, Planescape: Torment, Messiah, Ultima IX: Ascension och Age Of Wonders. Dessutom en artikel om våldsamma spel. På CD-skivan bl a: Command & Conquer: Tiberian Sun, Thief II: The Metal Age och Test Drive 6.



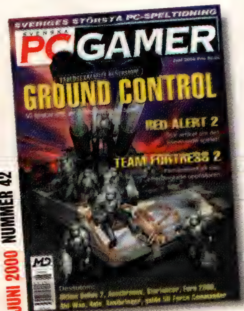
Stor artikel om spelåret 2000. Stor guide till Quake III Arena. Vi recenserar Battlezone II, The Sims, Slave Zero och Atlantis 2. På CD:n demo från strategispelet Shogun: Total War, Nox och 240Mb tillbehör till de bästa actionspelen.



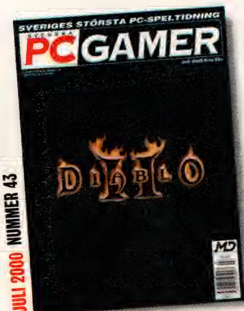
Grym recension av det hädiska Soldier Of Fortune, vi testar även LucasArts stentunga strategispel Force Commander. Artiklar om Commandos 2, Soulbringer och Dark Reign 2. Demos från Soldier Of Fortune och Rally Masters.



Shogun: Total War - Exklusiv recension! Dessutom artiklar om: The World is not Enough, Hitman: Codename 47 och Ground Control. Vi recenserar: TS: Firestorm, Thief II: The Metal Age, Evolva och Rollcage: Stage II m. m.



Världsexklusiv recension av svenska Ground Control! Dessutom - stora artiklar om Ultima Online 2, Team Fortress 2, Red Alert 2. Läs även om E3, Obi-Wan och Starlancer. Låt dig guidas igenom Force Commander.



Diablo II - Stor exklusiv recension! Dubbla CD-skivor fullspäckade med demon, filmer och patchar. Dessutom: Fallout Tactics, Sacrifice, Castle Wolfenstein & Commandos 2. Läs även en het intervju med Bruce Campbell.



Counter-strike - intervju med mannen bakom spelet! 6-sidig recension av Dark Reign 2. Alone In The Dark: The New Nightmare - stor artikel med massor av bilder! Dessutom: Z2, Rune, Tribes 2, Icewind Dale m.m.

39 kr/st. Köp tre eller fler och betala futtiga 30 kr/st.

Fyll i nedan, klipp ut och posta det idag, för säkerhets skull. Frakt- och expeditionsavgift: 40:-. Betalningsvillkor: 20 dagar netto. Det går även att beställa tidningar via telefon: 0470-70 31 00 eller web: www.medstroms.se/kundtjanst/kop.html. OBS! Vi levererar inte utanför Sverige.

Nummer	Antal	Pris
35-99 Extra tjockt nummer med två CD-skivor!		
36-99 Julnummer med dubbla CD-skivor!		
37-00 Stor recension av Quake III Arena!		
38-00 Vi recenserar Final Fantasy VIII!		
39-00 Stor artikel om spelåret 2000!		
40-00 Grym recension av Soldier Of Fortune!		
41-00 Shogun: Total War - exklusiv recension		
42-00 Ground Control: Rapport från E3 och Red Alert 2		
43-00 Diablo II: Dubbla CD & Castle Wolfenstein		
44-00 Counter-Strike - intervju med mannen bakom spelet.		

Summa:

Frakt tillkommer

Lägg det på posten eller i faxen (0470-70 31 50) idag. Imorgon kan det vara för sent...

Leveransadress:

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Fakturaadress (om annan än vidstående):

Namn/ev företag

Adress

Postnr Ort

Telefon

Underskrift. (Målsmans underskrift om du är under 18 år.)

Frankeras ej
PC GAMER
betalar portot

SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 709
358 01 Växjö

SVENSKA PC GAMER

Som ett fyrtorn i natten lyser PC Gamers guide upp din tillvaro.

SPELGUIDER

SPELGUIDE

SHOGUN TOTAL WAR

Är din katana inte vass nog? Din ninja inte fullt så osynlig som du skulle önska? Din geisha vill inte längre låta dig använda hennes skinkor som middagsbord? Vi hjälper alla döende daimyos.

Av KIERON GILLEN



Shogun är ett väldigt komplicerat spel. Det första rådet jag kan ge är att läsa The Art of War (av Sun Tzu, finns hos välsorterade bokhandlare) och sedan tillämpa den kunskapen. Det andra rådet är att alltid vara medveten om underrättelsens betydelse. Shinobi bör tillämpas i stor utsträckning för att identifiera fiendens arméer, särskilt de höga generalernas identitet så att de kan mördas i lönndom. Inhämtad information hindrar dig också från att fly från mycket större - men mycket svagare - arméer.

Va? Jo, jag talar om Ashigaru. Enligt min erfarenhet är de totalt värdelösa när de verkligen måste använda sina spjut. En hygglig attack från en stark enhet och de flyr hals över huvud. Detta får troligen alla Ashigaru i närheten att göra samma sak... och när väl halva armén springer iväg kommer troligen kvalitetstrupperna att hänga på. Så varför ska man ha dem? Innan varje slag, när du får möjlighet att fly eller stanna, så är det din armés totala styrka som visas. Om de är dubbelt så många är det troligt att du backar. Om de består mestadels av Ashigaru kan du vinna lätt. Sensmoral? Använd dina spioner eller fly från veklingar.

Andra situationer? Tja, säg att fienden har sina arméer på ett ställe där du inte vill gå till attack. Han kan också ha en hel bataljon samurajer på ett välbevakat ställe? Problematiskt, eller hur? Det du bör göra är att ta bort alla dina män från en region i närheten som du lämnar försvarslös. De flesta krigsherrar kan inte motstå en sådan frestelse och kommer att attackera, vanligtvis med en hygglig del av sina män. När de gör det - attackera dem. Mer subtila lockbeten kan skapas genom att du helt enkelt reducerar dina styrkor i ett området, vilket ökar chansen att din motståndare kommer att gå till massiv attack.

Det som följer nu är en guide till alla de kartor som förekommer i spelet. Notera att vissa territorier är många gånger bättre - både vad gäller produktion och defensiva kvaliteter - än andra. Var alltid medveten om hur många män du måste offra för att försvara en provins. Slösa inte bort dina Warrior Monks på något bakvatten som inte är värt något. Istället för att koncentrera din produktion till ett enda område är det mycket bättre att placera en annan produktionspunkt i en annan region. Notera de speciella möjligheterna med detta - vissa regioner skänker bonusära till de nya enheterna, så det är logiskt att placera deras dojos där.





(Ovan) Fästningar är onda. Attackera inte om du har vidare användning för dina trupper.



EN GUIDAD TUR I JAPAN

AKI
Koku: 153 ● **Egenskaper:** Silver- och järnlager
En något kullig provins där försvararen har två skogar till öster och vänster. Försvararen tar med största säkerhet den den centrala kullen, där sidan mot fienden är den brantaste. En lång omväg runt kullen kan minimera höjdskillnaden.

AWA
Koku: 180 ● **Egenskaper:** Nej
Höga berg på båda sidorna, som leder ner till en bred flod som korsas av en bro. Även om du tar bron så blir det svårt att komma åt försvararna på klipporna. Ett klokt ställe att gräva ner sig på, ett dåligt ställe att attackera.

AWAJI
Koku: 60 ● **Egenskaper:** Nej
Groteskt bergigt på östra sidan, så det är självmord att närma sig. Detta betyder att en attackerande armé med största sannolikhet kommer att ta den västra vägen, som är grundare, men längre. Berget mittemot den huvudsakliga försvarspunkten kan tas av bestämda bågskyttar för en attackbonus, men du kan förvänta dig att de är helt slutkörda när du kommer dit. Försvararen har också en skogsglänta västerut. Knappt värt det för den låga Kokun.

BINGO
Koku: 130 ● **Egenskaper:** Järnlager
Svår att ta, men inte omöjlig. Måttligt branta kullar mittemot varandra, båda fyllda av skog. Om en försvarare slår sig ner tillräckligt långt bak så är anfallarens trupper slutkörda, svettiga och redo att överraskas av en sidoattack från skogen.

BITCHU
Koku: 114 ● **Egenskaper:** Nej
Låga kullar leder ner till en flod med en bro över. Inte lika omöjligt som Awa, men precis som vilken flodkarta som helst så kommer en attack att kräva stora offer.

BIZEN
Koku: 190 ● **Egenskaper:** Billigare att bygga en hamn
Spridda kullar gör detta till en bra plats för små arméer att göra upp på tidigt i spelet. Väldigt lätt att detaljstyra taktiken och flytta trupper från den ena höga punkten till den andra medan de rycker fram. På så sätt tar du vara på den fördel som terrängen erbjuder. Marken är högre i öster och de skogar som finns ligger för långt bort för att ha någon betydelse.

BUNGO
Koku: 120 ● **Egenskaper:** Nej
En lång dal från norr till söder som leder anfallande styrkor mot de väntande försvararna. Skogarna på de västra höjderna kan användas för överraskande kavalleriattacker.

BUZEN
Koku: 228 ● **Egenskaper:** Nej
Två stora kullar, centralt belägna på varje sida, blickar ner mot en ensam by. Försvararnas kulle har täta skogar där de mest värdefulla/sårbara trupperna bör gömmas. Om det inte blir några skärmytslingar så är det lätt att attackera de stationära positionerna från flankerna.

CHIKUGO
Koku: 320 ● **Egenskaper:** Nej
En vanlig flodkarta, med en kulle ovanför försvararnas sida. Använd standardtaktik för att stoppa dem från att komma över till din sida. Retirera sedan till kullen för ett andra slag. Resurserna är attraktiva, men attackera ändå bara om du har lyckats lura ut större delen av fienden ur territoriet.

CHIKUZEN
Koku: 304 ● **Egenskaper:** Nej
En väldigt platt karta som - av något vansinnigt skäl - sluttar mer mot anfallarens sida. Väldigt attraktiv tack vare de höga resurserna. Om du inte kan vinna denna kan du gå hem och falla på ditt eget svärd. Du suger.

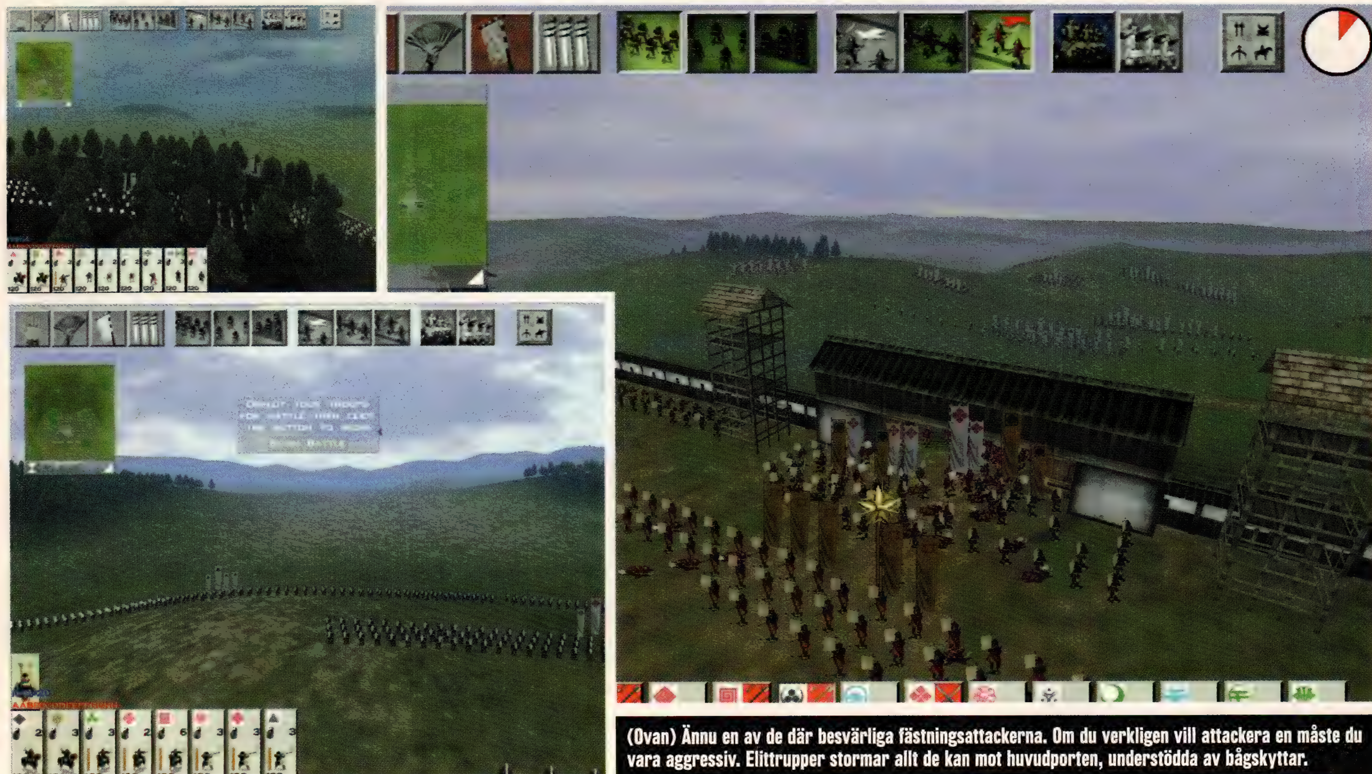
DEWA
Koku: 400 ● **Egenskaper:** Nej
En dal omgiven av yppiga kullar. Västra sidan är något högre, med en liten skog som ligger ungefär halvvägs och som försvararen kan använda för en framskjuten postering. Knepig att ta, men Kokun är attraktiv.

ECHIGO
Koku: 420 ● **Egenskaper:** Silverlager
Helt platt och såldedes enkelt att inta. Bortsett från bron naturligtvis. Den kan förstöra en hel dag.

ECHIZEN
Koku: 280 ● **Egenskaper:** Nej
Branta kullar på alla sidor omger en centralt belägen dal som nästan säkert kommer att leda en anfallande armé av vilken storlek som helst dit du vill ha den. Försvararens kulle i sydväst är ett starkt fäste, krönt av ett stort skogsområde. Denna höll jag i åratal i ett av mina spel. Chocktrupper i skogen. Bågskyttar för att locka fram dem så att du kan attackera från flanken.

ETCHU
Koku: 220 ● **Egenskaper:** Nej
De sydöstra skogarna är ett bra ställe att gömma försvarande trupper. Den låga, centrala dalen går hela vägen upp till den östra flanken, med en skog som sträcker sig över den centrala delen, vilket bromsar anfallaren och därmed ger lite skydd. Lättare att ta när arméerna är små.

HARIMA
Koku: 220 ● **Egenskaper:** Silverlager, lättare att bygga hamnar



(Ovan) Ännu en av de där besvärliga fästningsattackerna. Om du verkligen vill attackera en måste du vara aggressiv. Elittrupper stormar allt de kan mot huvudporten, understödda av bågskyttar.

Allmänt sett platt med små kullar mot kanten. Den andra terrängtypen är ett ojämnt skogslandskap till höger vid mitten om försvararens sida. Den sortens provins som får anfallare att dregla.

HIDA
Koku: 120 • **Egenskaper:** Nej
En central dal med klippor till öster. Detta gör det omöjligt att närma sig från det hållet - även om skogarna på toppen skulle kunna hjälpa en väldigt bestämd fiende. Attacken kommer förmodligen från väster, med mycket hög mark till försvararens förfogande.

HIGO
Koku: 178 • **Egenskaper:** Nej
Låga kullar sträcker sig mjukt upp mot varje sida, med en skog i öster och något större kullar i väster. När väl arméerna når över en viss storlek, kan detta lika gärna vara platt. Små arméer kan använda den lilla terräng som finns.

HITACHI
Koku: 620 • **Egenskaper:** Järnlager
Skogar löper längs både de västra och östra kanterna och alla sidorna sveper ner i en central sänka. Om försvararen är klok och placerar sina horder av bågskyttar på sin kulle, kommer sänkan att bli ett slakthus. Lätt att försvara, men en massiv belöning i Koku för den bestämde spelaren.

HIZEN
Koku: 480 • **Egenskaper:** Billigare att bygga hamn
Kullar böljar över landskapet, utan att någon av dem är av större taktisk betydelse utöver ett fäste för bågskyttar. Detta är i princip ett helt ordinärt råkurr.

HOKI
Koku: 103 • **Egenskaper:** Järnlager
Tre branta kullar ligger jämnt utspridda längs försvararens sida och större delen av det övriga landet är platt. Detta gör det idealiskt att försvara med mindre arméer. Större arméer bör täcka upp en kulle med bågskyttar och använda närstridstrupper för att hålla opponenterna på avstånd.

HYUGA
Koku: 174 • **Egenskaper:** Nej
Defensivt är den sydöstra kullen den starkaste punkten, vilket ger i princip vilken armé som helst ett övertag. De få träden ska användas klokt.

IGA
Koku: 120 • **Egenskaper:** Högre Ninja Honour
Du bör äga denna, om inte annat så för att kunna dra skämtet "Iga Pop", men det blir inte lätt att ta den. Försvararen sitter på en långsträckt, ganska brant kulle. Storleken gör den svår att försvara, vilket gör att alla arméer utom de allra största kan anfallas från flanken. Klipporna på östra sidan gör det svårt att attackera från den sidan.

ISE
Koku: 440 • **Egenskaper:** Nej
Relativt sårbar för att vara en så rik provins och definitivt värd att ta. Centerpartiet är möjligen den lättaste positionen att försvara. Möjligen.

IWAMI
Koku: 120 • **Egenskaper:** Järnlager
Mestadels kuperat, med en stor kulle i centrum som blockerar försvararens line of sight. De ser inte vilken väg anfallaren tar förrän sent. På samma sätt kommer huvudkullen att ge anfallande bågskyttar tillräckligt avstånd för att det ska bli besvärligt. För försvararen är skogen i öster lämplig för en attack med shock troopers.

IYO
Koku: 220 • **Egenskaper:** Kopparlager
Extremt platt med praktiskt taget ingen terräng. De små defensiva backarna är inte mycket till tröst för hemmalaget.

IZU
Koku: 70 • **Egenskaper:** Nej
De mjukt böljande kullarna är inte tillräckligt dramatiska för att kunna vara till någon större nytta. Backarna i öster och väster är bättre lämpade för sådan taktik. Inte roligt att försvara och med så låg produktion finns det ingen större anledning att vilja ha den ändå.

IZUMO
Koku: 143 • **Egenskaper:** Järnlager
En lång dal leder motståndarna till en sista brant backe som är bra för bågskyttar och andra försvarare. Kan vara bra att hålla den här provinsen.

KAGA
Koku: 200 • **Egenskaper:** Högre ära för Monks
Extremt kuperat. Den viktigaste detaljen - speciellt för en numerärt underlägsen försvarare - är det sydvästra berget. Att placera trupper på toppen gör det praktiskt taget omöjligt att inta. Att klättra upp för det tröttar ut vem som helst.

KAI
Koku: 200 • **Egenskaper:** Guldlager
En kulle i två steg som gör det möjligt med ett tvåstegsförsvar. Anfallarna bör komma från väster för att minimera för-





(Ovan) Skogar som dessa är en dröm för specialister på bakhåll. Notera säsongens förändringar. Att attackera ett kulligt område på vintern är självmord, så gör inte det.

delarna med backen, möjligen i en flankmanöver.

KAWACHI

Koku: 220 ● **Egenskaper:** Nej
En flod. Med en bro som korsar den. Vid det här laget vet du vad det betyder: undvik undvik undvik.

KAZUSA

Koku: 190 ● **Egenskaper:** Högre Emissary-ära
Försvararen måste försvara en platå med en lång backe som leder upp till den. Faktum är att den är så låg att den är verkningslös. För att uppnå seger mot en numerärt överlägsen styrka måste skogarna i öster användas för ett överraskningsanfall.

KII

Koku: 270 ● **Egenskaper:** Nej
En extremt djup central fåra delar sidorna, med tät skog i öster. Terrängen går upp och ner, så individuell styrning av enheterna lönar sig. Lätt att åstadkomma en flankning här.

KOZUKE

Koku: 410 ● **Egenskaper:** Nej
Fem kullar omger en central "gryta". En del skog förekommer, men det är i princip bara försköning av landskapet. Försvararen bör positionera sig långt fram, dels för att kunna samla trupper och dels för att kunna hålla mellankullen.

MIKAWA

Koku: 410 ● **Egenskaper:** Nej
En bro. Kriga inte här.

MIMASAKA

Koku: 123 ● **Egenskaper:** Järnlager
Extremt kuperat, särskilt mot kanterna. Att attackera via bergen tröttar ut dina trupper. Centerpartiet kommer att vara fyllt av pilar från bågskyttar.
Låt bli det här stället.

MINO

Koku: 260 ● **Egenskaper:** Järnlager
Extrema klippor är utströdda i landskapet, vilket begränsar attackvägarna. Bry dig inte om det här heller.

MUSASHI

Koku: 640 ● **Egenskaper:** Nej
En vanlig platt flodkarta, med den lilla motivationen som ligger i en enorm produktivitet. Det ligger också på en strategiskt viktig gräns, vilket betyder att det är väldigt viktigt att äga den här provinsen. Försök hellre lura ut folket istället för att slösa med trupperna.

MUTSU

Koku: 600 ● **Egenskaper:** Nej
För försvararen, en mardröm. Det är i princip helt platt, med några kullar i väster och lite träd. Självklart gör Kokun att du vill äga den, så håll den antingen full av trupper eller se till att den inte ligger på någon av dina gränser.

NAGATO

Koku: 139 ● **Egenskaper:** Järnlager
De östra kullarna är den topografiska höjdpunkten på en i övrigt platt karta. De höga skogarna är ännu en bonus.

NOTO

Koku: 100 ● **Egenskaper:** Nej
En vid gryta, där de sydöstra och sydvästra hörnen är de högsta. Som försvarare ska du välja en av dem och hålla den.

OMI

Koku: 231 ● **Egenskaper:** Järnlager
Den sydöstra kullen är den huvudsakliga försvarsstrukturen, men de sydvästra skogarna lämpar sig för att gömma överraskningstrupper.

OSUMI

Koku: 175 ● **Egenskaper:** Nej
Två vida platåer på den defensiva sidan, var och en med ett brant stup, gör Osumi till ett bra ställe att utkämpa stora slag på. Mindre styrkor bör hålla sig i sydväst.

OWARI

Koku: 650 ● **Egenskaper:** Högre Ashigaru-ära
En flodkarta som skiljer sig från mängden. Vem hade kunnat tro det? Denna har två broar, relativt nära varandra. Två separata försvarstrupper behövs för att hålla området. Aggressiva spelare ska satsa på denna provins.

SADO

Koku: 160 ● **Egenskaper:** Järnlager
Centerpartiet är platt, med något mer kuperade kanter. Sorgligt nog är dessa så nära kanten att det inte finns något utrymme att samla ihop trupperna på.

SAGAMI

Koku: 460 ● **Egenskaper:** Nej
Backar på både norra och södra sidan leder mot centrum. Den sydöstra centrala delen har den högsta kullen, men av sådan storlek att den bara är till verklig nytta för en liten armé.

SANUKI

Koku: 380 ● **Egenskaper:** Nej
Backar från nordväst och sydöst går samman i en dal, vilket får kartan att se ut som en billig smörgås. En defensiv armé bör ta position i sydöst och ignorera resten. Stigningen är dock så vid att det bara är användbart för de största arméerna.

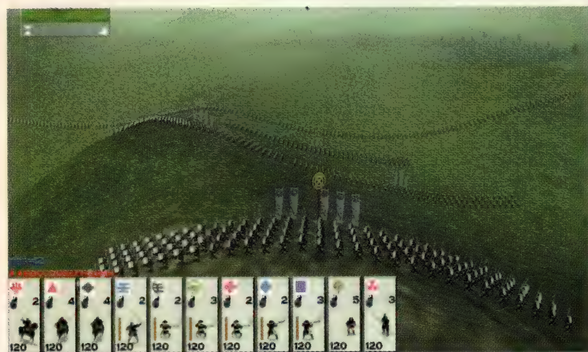
SATUMA

Koku: 180 ● **Egenskaper:** Ökad No Dachi-ära
En ganska udda blandning av skarpa och låga kullar, där de enda intressanta defensiva punkterna finns mot kanterna av kartan. Detta innebär att en seger blir definitiv eftersom försvararna inte har tid att samla ihop sig.

SHIMOSA
Koku: 290 ● **Egenskaper:** Nej
En vanlig flodkarta, som livas upp av kullar nära övergångarna vilka tillåter mer understödjande eld på den offensiva sidan.

SHIMOTSUKE
Koku: 210 ● **Egenskaper:** Kopparlager
Det skogbeklädda området i sydöst är idealiskt för att gömma chocktrupper i mängd. Placera bågskyttar nära dem för att för att lura fienden inom räckhåll, slå sedan till.

SHINARIO
Koku: 340 ● **Egenskaper:** Ökad Cavalry-ära
Ett symmetriskt, klassiskt slagfält. Varje sida har en bred kulle ovanför den mellersta dalen, vilket gör detta idealiskt för ett slag mellan jämna styrkor. Om du tror att du är bättre bör du vinna.



SUO
Koku: 139 ● **Egenskaper:** Järnlager
En halvsymmetrisk karta med långa, breda backar som möts i centrum. Skogar i kanten erbjuder taktiska möjligheter.

SURUGA
Koku: 100 ● **Egenskaper:** Nej
Helt platt bortsett från den sydöstra kullen. Försvarare, använd den väl. Det är det enda du har.

TAJIMA:
Koku: 95 ● **Egenskaper:** Högre Shinobi-ära
Stora centrala kullar hindrar en anfallande armés avancemang, vilket gör att försvararen kan förbereda sig för dem. Inte groteskt hemskt för anfallaren, men det är inte att föredra om du har ett val.

TAMBA
Koku: 220 ● **Egenskaper:** Nej
Kullarna är mest framträdande i väst och lägst i öst. Eftersom kullen i väst är så jämn när du väl tagit dig uppför den kan en flankmanöver från anfallarna vara väldigt effektiv.

TOSA
Koku: 242 ● **Egenskaper:** Högre Ashigaru-ära
En kulle dominerar södra delen med en massiv slaktplats framför den. Verkligt otrevlig att anfalla, med få alternativ förutom att ge järnet.

TOTOMI
Koku: 155 ● **Egenskaper:** Högre Archer-ära
Lika platt som medeltidens uppfattning om jorden och helt öde. Defensivt kan du lika gärna komma till slaget utan vapen.

WAKASA
Koku: 103 ● **Egenskaper:** Nej
I sydvästra delen finns försvarets huvudsakliga backe och den motsatta hörnan är låg. Lätt att försvara mot allt utom överväldigande odds.

YAMASHIRO
Koku: 150 ● **Egenskaper:** Alla trupper får högre ära.
Kejsarens hemstad, så den är värd att hålla för den militära bonusen, men det är inte lätt: en kulle skyddar anfallarens avancemang till de sista sekunderna och försvararen har i princip inga backar.

YAMATO
Koku: 202 ● **Egenskaper:** Nej
Många kullar reser sig och de flesta av dem är täckta med skog. Banditområde med andra ord, med flera möjligheter till bakhåll och snabba hit-and-run-attacker. PCG



SPELFUSK

Letar du efter spelfusk? Okej, ge mig 59 spänn så ska jag se vad jag kan göra...





DRIVER

Använd de här koderna för att få tillgång till det jättesmidiga God mode, för att få bort polisen och lite till. Vid high score-skärmen skriver du in någon av följande koderna istället för ditt namn för att aktivera fusket:

NJW280172 - Snabba bilar
WAC271074 - Inga poliser
RUS3L - God mode
TMR300866 - Credits
ANJW16696 - Börja som efterspanad person



GTA 2

Detta är en uppdatering av gamla koder till GTA 2. Först och främst kan du skriva in ditt namn som en av de följande koderna för att aktivera fusken. Det är möjligt att vissa koder bara fungerar med den amerikanska versionen, andra bara med den europeiska versionen. Det är möjligt att du först behöver skriva i ditt namn som GOURANGA innan de andra fusken fungerar.

yakuzadeath - God mode
rsjabber - God mode
live long - God mode (men du kan fortfarande bli arresterad)
blastboy - Alla vapen
navarone - Inga vapen
losefeds - Inga poliser
desires - Maximal Wanted-nivå
highfive - 5x multiplicering
segarulz - 10x multiplier
bigscore - 10 miljoner poäng
beefcake - Ökad brutalitet
gorefest - Mer äckelpäckel
lamasucker - Alla nivåer, vapen och God mode
coolboy - Mer kontanter
muchcash - Extra kontanter (500000 dollar)
forallgt - Alla vapen
godofgta - Alla vapen och ammunition
bemeall - Alla städer
ukgamer - Alla städer
elvishere - Inga poliser
meatman - En hamster springer över skärmen
itsallupp - Du kan välja nivå
nofrills - Debug basic scripts
eatsoup - Fri shopping
wuggles - Visar koordinater
tumyfrog - Alla bonusnivåer
cutie1 - 99 liv
buckfast - Riot mode
hunsrus - Osynlighet
arsestar - Du behåller alla vapen efter att du blivit arresterad
voltfest - Obegränsad elektrisk pistol
flameon - Obegränsad eldkastare
lasvegas - Elvis Clan-folk
nekkid - nakna människor
danisgod - 200000 dollar
iamdavej - Nio miljoner dollar
mademan - Respekt från tre gäng

När du dumpar en en bil på bilskroten får du automatiskt en power-up som varierar beroende på bil. Här följer en lista på bilar med respektive power-up:

Romero - Armour
U-Jerk Truck - Maskingevär
Michelli Roadster - Maskingevär
Big Bug - Maskingevär
Bug - Maskingevär
Z-Type - Dämpat maskingevär
Police Car - Polismuta
Minx - Electro Fingers
Shark - Molotovcocktails
B-Type - Osårbarhet
Taxi - Dubbel skada
Beamer - Eldkastare
Schmidt - Hälsa
Dementia - Osynlighet
Aniston BD4 - Get Out Of Jail Free-kort
Miara - Raketgevär
Eddy - Maskingevär
Armed Land Roamer - Maskingevär
A-Type - Snabb reload
Land Roamer - Osårbarhet
B-Type - Osårbarhet
Trance-AM - Eldkastare
Arachnid - Shotgun
Meteor - Osårbarhet
Hachua - Raketgevär
T-Rex - Electro Gun
Benson - Electro Fingers
Panto - Granater
Morton - Get Out Of Jail Free-kort
Spritzer - Molotovcocktails
Special Agent Car - Respekt!
Furore GT - Snabb reload
Maurice - Maskingevär
Pickup - Hälsa
Stinger - Electro Fingers
Jaguar XK - Electro Gun
Taxi Xpress - Dubbel skada
Rumbler - Snabb reload
Jefferson - Get Out Of Jail Free-kort
Bulwark - Shotgun





WARGASM

Vill du spela spelet i alla dess glans men blir lite blöt i byxan när det väl drar ihop sig? Använd de här koderna för att hoppa till respektive nivå:

CHEESE - 1
TOAST - 2
BUTTIES - 3
KEBAB - 4
GATEAUX - 5
Du kan också aktivera det gömda fuskläget genom att följa dessa steg: vid War Web väljer du en karta, valfritt scenario, valfri Arm Structure och sedan laddar du spelet. När du väljer en position där du placerar dina trupper skriver du in "40hourweeks" och trycker Enter. Gå nu ut till huvudmenyn och välj Detail från Options-menyn. Nu kan du klicka på Cheat Active-knappen (ett rött "X") för att gå in i Cheat Mode (det röda krysset ska ändras till en grön bock).



GROUND CONTROL

När du är på huvudmenyn trycker du ner M, S och V samtidigt. Detta bör få en dialogruta att dyka upp så att du nu kan skriva in följande koder:
console - du kan plocka fram konsollen genom att trycka "~"
god - God mode för alla enheter
notgod - stänger av God mode
gimme maps - spela alla Campaign Missions via "Custom Game"-menyn
flashlight - Flashlight GUI
the new generation of rts-games - Spela ett hemligt sabotageuppdrag via Custom Game-menyn





INDIANA JONES AND THE INFERNAL MACHINE

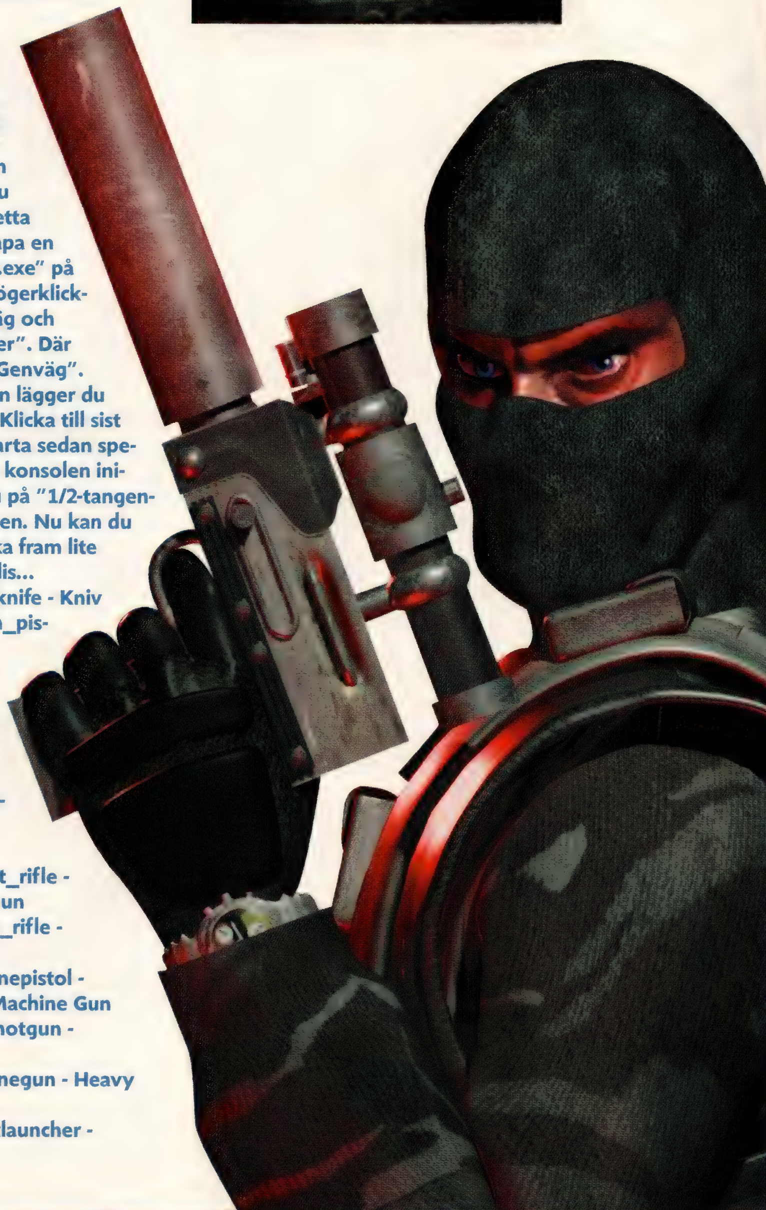
I Indiana Jones And The Infernal Machine har LucasArts haft lite hyss för sig. På nivå 16: Aetherium kan du hitta en Monkey Island-värld. Efter att du dödat Maduk med spegeln för första gången går du till botten av rummet där Sophia hänger i luften. Hoppa ner genom hålet i golvet tills du når nivåns startpunkt. Simma genom den röda tunneln och gå ut i Monkey Island-världen som Guybrush Threepwood!

SOLDIER OF FORTUNE

Innan du kan skriva in fuskkoderna måste du aktivera konsolen. Detta gör du genom att skapa en genväg till filen "SOF.exe" på skrivbordet. Sedan högerklickar du på denna genväg och klickar på "Egenskaper". Där klickar du på fliken "Genväg". Sist i kommandoraden lägger du till "+set console 1". Klicka till sist på "Verkställ" och starta sedan spelet. För att komma åt konsolen inifrån spelet trycker du på "1/2-tangenten" under Esc-knappen. Nu kan du till exempel plocka fram lite extra vapengodis...
item_ammo_knife - Kniv
item_weapon_pistol1 - 9mm Black Panther
item_weapon_pistol2 - .44 Silver Talon
item_weapon_shotgun - Berzerker Shotgun
item_weapon_assault_rifle - Raptor Submachine Gun
item_weapon_sniper_rifle - EagleEye Sniper Rifle
item_weapon_machinepistol - Bulldog Suppressed Machine Gun
item_weapon_autoshotgun - Slugthrower
item_weapon_machinegun - Heavy Machine Gun
item_weapon_rocketlauncher - Raketgevär
item_weapon_flamethrower - Flamegun
item_weapon_microwavepulse - Microwave Pulse Gun

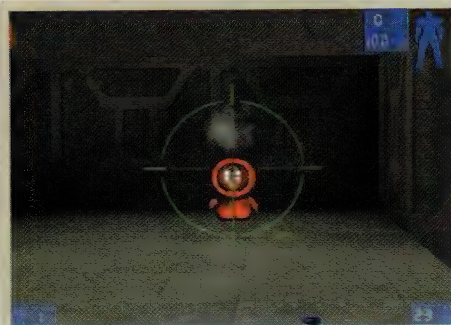






LÄSARNAS DUMPAR

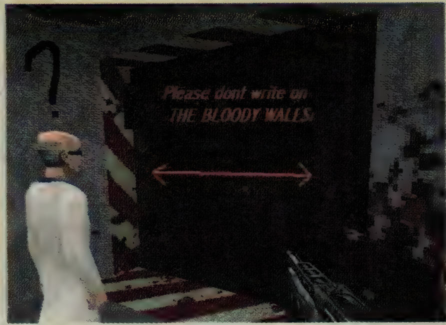
Succén med läsarnas egna bilder fortsätter, men denna månad i något upphottad skrud. Fortsätt att skicka in era snaps, men i fortsättningen skulle vi gärna vilja att ni skrev ned eventuella bildtexter separat. Bilder som inte bara visar stora blodpölar premieras (även om dessa kan vara nog så trevliga).
Bidrag som vanligt till **red@pcgamer.net**.



"I HATE YOU, KENNY" Kenny från South Park har hamnat lite fel. Närmare bestämt framför Eddie Johanssons bössa. "Mffuuin bafmmmsrmmrt!!!!" Tala ur skägget, annars blir det pistolen. Typ.



OCH! En klockren bild snappad i Counter-Strike. Det är sådana stunder som man känner att man lever. Johan Meissner stod bakom kameran. Tror ni det var Folke Rydén som kommenterade?



KLADDIGT I HALF-LIFE Robert Collin med en bild som både är extremt äcklig och extremt underhållande. Den smarta ordvitsen behöver man nog inte MVG i engelska för att förstå. Observera även Barneyns uttryck.



TEMLOR! Det som gör denna bild så kusligt intressant är kanske inte alla köttslamsorna, utan mer det faktum att vi alla väl kommer ihåg Ture Sventons välkända nemesis Ville Vessla, som ständigt låg ett steg före allas vår temmel-ätande favvodetektiv. Från en sjuk Caspar Ström.

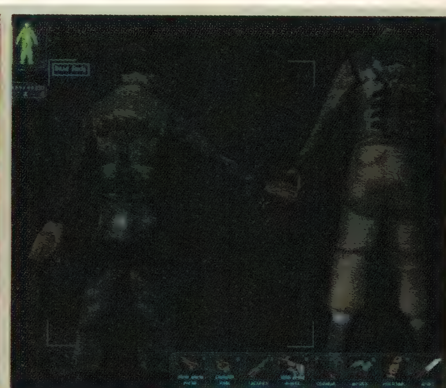


REXONA BOYS, ALBY Carl Edlund & Mattias Magnusson har spelat SVETT 3, där terroristerna tydligen använder sig av kemisk krigföring. De skurkarna! Vem den skäggige mannen på bilden är, vet vi inte, men är han inte obehagligt lik TV-Sportens Christer Ulfbåge?



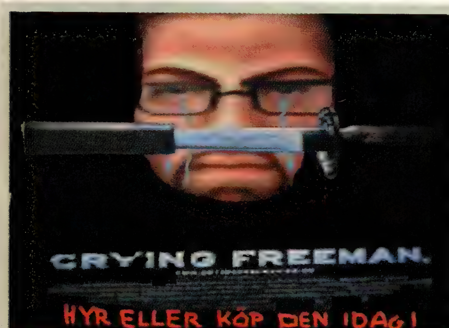
"BRAAINS, BRAAAINS!"
Night Of The Living Dead, eller ännu en tolkning av Världsrymden Anfaller. Ni bestämmer själva! Hur som helst så är dessa Sköld-kloner bland det obehagligaste och roligaste vi skådat! En given Månadens Bild-utmärkelse till Stefan Dagnell, som pulat runt lite med Counter-Strike, och vår forne chefredaktörs nuna.





ALLA LIKA, ALLA OLIKA Mardrömssekvens från Ground Control. APC:n är lite som Lenny i Steinbecks bok "Möss och Människor". Han förstår inte att de små soldaterna går sönder om han leker med dem för våldsamt. Surrealistiskt värre från MF.

HAND I HAND Rasmus Einarsson visar här upp ett sådant där Kodak Moment vi alla hört talas om. Det är tydligt att även Deus Ex bjuder på en hel del värme!



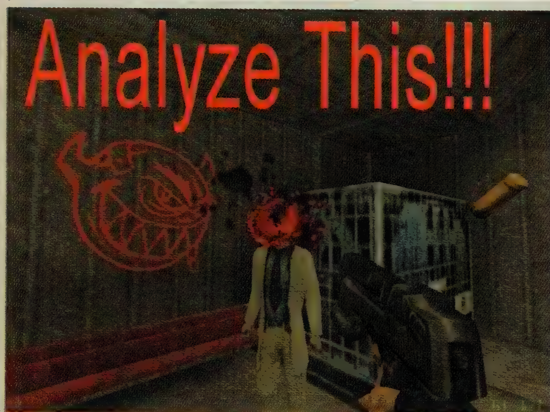


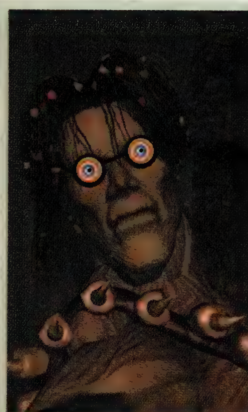


KONICHIWA Ha! Alla kännare av Manga vet vad Crying Freeman är för en serie, och här har Robin Andersson gjort en otroligt kul spoof på denna, eller kanske snarare på filmversionen. Kanske inte en skärmdump som vi menade att den skulle vara, men alltför rolig för att ignorera!

BADPOJKAR Likt en snapshot ur någon hemsk, Orwellsk framtidsvision ser vi dessa obehagliga Sims-kloner utöva sina dagliga ritualer. Tittar man ett tag på Anton Kristensens bild så kan fantasin skena iväg till allt ifrån Aftonbladets A-barnstävlingar på 40-talet till Världsrymden anfaller. Huvaligen!

HÖGFLYGANDE PLANER En skärmdump av hög kvalitet från Emil Gretland. Det är sådana här "ögonblicksbilder" ur den bistra verkligheten vi vill se mer av. Det är en polisbil för övrigt. Uppe i luften. Någonstans runt Florida Keys, kanske? Man frågar sig om han är på väg ner, eller upp...







ANALYSERA MERA Johan Andersson ger svar på psykoterapin. Tydligen har sessionen gått lite snett. Att det är en Barney från Half-Life som får ansiktet bortblåst, står i alla fall klart.

SVAMPAR? Koffes bild av Nameless One från Planescape: Torment, tagen när denna var på väg in på Spy Bar för att festa loss med Alban, Brollan, Björn och Frisken.

OVERKILL! Richard Farshchi praktiserar övervåld i Settlers III. Den lille killen i mitten ser ut att vilja säga något som - "Vi är många, vi är snälla, krossa kapitalismen NU!"

Varje månad utser vi en av dumparna till **MÅNADENS BILD.** Priset: En check på 200:- + en t-shirt kommer från Gameplay.

KORTISAR

Du är söt, men hur kan man säga upp bekantskapen med Telia? 0.5mb/s är ju bättre än ISDN i vilket fall, bredband eller inte. Ta det lugnt sötnos.
Mattias

Umm, ok? ***Bennet***

CD-Hasse är en liten snäll kanin jämfört med mig.
Shaggi

Titta under sängen innan du går och lägger dig. ***Red***

Är CD-Hasse verkligen ond?
Wipe Pisto

Se ovan ***Red***

En trähatt är en hatt gjord av trä, era trähattar.
Evert

Ja se där, ett geni! Vad säger du om vi säger att Barbaren i *Diablo II* har en väldigt liten ......? ***Red***

Om ni ska fortsätta med dubbla CD:s skulle mina överfulla CD-ställ bli glada om ni började med en dubbel-CD istället för två enkel CD:s.

Så förvirrat, men ändå så självklart. ***Red***

Kommer ni att recensera *Midtown Madness II* när det kommer ut, eller kommer ni att "tappa" bort den recensionen också?
Anonym

Det här börjar ju bli rent löjligt. ***Red***

1. Läser ni alla brev?
2. Kan ni i sådana fall vara så snälla att ni tar med mitt brev?
Macce

1. Det gör vi (men tyvärr så hinner vi faktiskt inte svara på alla).
2. Det kan vi. ***Red***

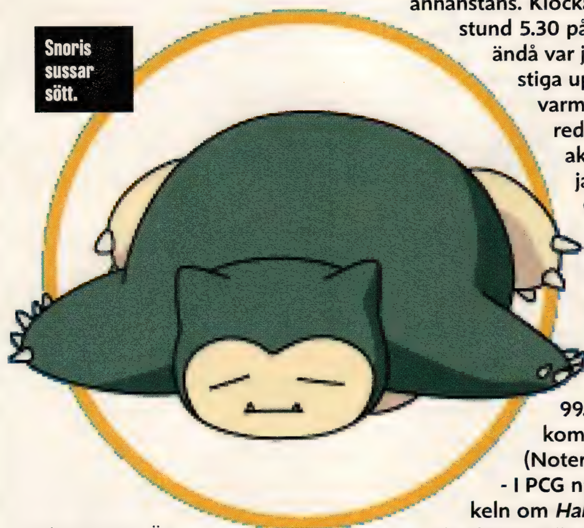


OCENSURERAT

Ny månad innebär nya, hutlöst osannolika läsarbrev. Vår växelkassa behöver förresten fyllas på: PC Gamer, Box 425, 351 06 Växjö. E-postar gör ni till **red@pcgamer.net**.

SNORLAXERA!

Detta kunde läsas i Metro 27/7: "Gräl om Pokémonkort tros ha lett till mord""USA, Två pojkars bråk om Pokémonkort i Florida misstänks ha lett till mord. Pojkarna, en 15-åring och en 12-åring, började bråka när de skulle byta kort. Senare hittades den yngre av pojkarna strypt. Intill kroppen hittade polisen en lapp där 15-åringen skrivit ned hur han skulle döda kamraten. 15-åringen riskerar nu livstids fängelse." *Suck* What is the world coming to? Detta är ju sjukt! Jag tror nog att ni på redaktionen får sluta spela *Pokémon* för annars kanske farligare saker än Snorlaxar kommer och tar er! Vem vet, kanske får Joakim ett ryck och stryper Sköld, eller nåt. Vad vet jag?
Kalle, aka Tomtefar, aka Erundil


Snoris sussar sött.

Jocke Bennet ÄR Snorlax. Sköld har för övrigt slutat (snyft!), så nu är det nog Sund som ligger i farozonen.
Red

SURBOLL

Jag har bara några skitsaker som jag blev sugen att skriva ner.
1. Anders Björlin har nog aldrig sett så bra ut som i PCG nr 43, när han är klädd i labbrock, lösmusche och galen professorsperuk (tror att han hade passat bättre än originalprofessorn i *MDK 2*)
2. Tänkte på det att Bruce Campbell och snubben i reklamen på sidan efter står nästan likadant och så har dom nästan samma frilla oxå i nr 43 (jag sa ju att det va skitsaker jag hade på hjärtat.)
3. Lite beröm ska Ronny Sund ha för layouten. En simpel layout med lite text relaterad till ett grymt spel är nog det snyggaste omslag man kan ha.
PCG nr 27 hade nästan samma klass med *Silver* på omslaget. Jo just det, Jag måste bara klaga lite på er. När jag läste om *Halo* i nr 43 lade jag märke till att ni skrev: "Men - och notera detta - ryktena som florerar på webben om att du skulle få en hel planet att utforska är inget annat än fantasier." Och sen jada jada jada om avgränsningar som fick mig att fundera. Jag har nämligen inte läst något liknande på nätet men kände igen önsketänkandet (för det e det ju). Så jag måste ha läst det någon annanstans. Klockan är i skrivande stund 5.30 på morgonen men ändå var jag tvungen att stiga upp ur min så varma säng och ta reda på vart den felaktiga information jag läst kom ifrån. Genast (inget illa menat mot er tidning) dök jag bland mina PCG-tidningar och läste igenom alla numren från november 99. Gissa vad jag kom över då. Jo! (Notera utropstecknet) - I PCG nr 33 (första artikeln om *Halo*) läste jag, låt mig citera: "Först och främst är det frihet det handlar om. Du kan ströva helt fritt i den exceptionellt vackra världen," m.m. Och det var inte allt. I PCG nr. 42, citerar igen: "Ett sätt att komma runt det har varit att se till att det inte existerar separata "nivåer". De hoppas på ett enormt spelområde som gör att man slipper periodiska laddningstider....." m.m.
Kan det möjligen vara så att det är från PCG ryktena om den enorma laddningsfria världen kom ifrån? Men att ni är för rädda för att erkänna era misstag?
Treck "X2"

Du har rätt, Treck. Vårt minne sträcker sig inte längre än två nummer bakåt i tiden, och då kan sådant här inträffa. Vi gillar även att skylla på andra när sådant här inträffar, så du får ta denna ursäkt som en engångsföreteelse. Vidare så skulle Björlin aldrig kunna odla en sådan musche. Han har på tok för klent med testosteron i kroppen. Sund hälsar och tackar också. ***Red***

HELIGA GUDS MODER!

Hör upp Gamers! Jag har hittat CD-Hasse och fotograferat honom! Ta en titt på http://cdhasse.cjb.net
Men kom ihåg: Ni får vara försiktiga när ni tittar på fotot.... annars kan era liv bli förstörda. Watch out for CD-Hasse säger jag bara!
PS. Jolt. DS.
(Till red: hoppas ni vågar publicera detta brev... det är bra för oss gamers att få se CD-Hasse, det är för vår säkerhet!)
Cartman

Arrrgh! Det omänskliga ansiktet! Det hånfulla leendet! De döda ögonen! Run Away! Run Away! Beträd Cartmans hemsida på egen risk. PCG tar på inget sätt ansvar för eventuella följder. ***Red***

KNARKOFFER?

Alla vet ju att *Daikatana* suger mest av allt, jag provade spelet i fem minuter och fick sedan svåra skador på näthinnan och blev tvungen att lägga mig i en cryotub som jag lånat hos Pentagon. Jag fick ligga där ungefär en vecka innan jag kunde se igen. Nu några veckor efter att jag hämtat mig från chocken bestämde jag mig för att tralla in på spelavdelningen på Åhlens. Det första som mötte mina ögon var *Diablo 2*, jag hade ju då tyvärr redan spelat ut det underbara spelet men det var ändå en vacker syn. När jag sedan svepte med ögonen över resten av hyllan blev min själ alldeles kall. Ett rött fult paket med texten *Daikatana* skrek mot mig. Ugh, jag kastade mig på golvet och reste mig sakta. Jag tog tag i den hemska kartongen och tittade med fasa på spelet. Till min förtvivlan såg jag på framsidan de små raderna med beröm, typ "helt underbart - Gamemagazine"

MÅNADENS BREV

TOTAL KOLL

Okey, så här är det: *Diablo II* är gammal skåpmat i ny förpackning, *MDK 2* är för gulligt och för färggrant, *Freelancer* är simulatoraction och därmed värdelöst, *Shogun Total War* är inget annat än ett klent försök att kopiera det som var dåligt i *Lords of the Realms II*, *Nox* suger, *Imperium Galactica II* är en *Master of Orion*-klon, *Civilisation III* och *Doom III* ligger fortfarande flera år in i framtiden, *Warcraft III* kommer väl lagom till min pension om 47 år, *X-COM Alliance* kommer med största sannolikhet att lukta gammalt när det släpps, *Monkey Island* är inte ens klicka och peka längre, *Republic* verkar knasigt, *Fallout Tactics* är inte *Fallout 3*, *Sacrifice* kommer förmodligen inte ens gå igång på min dator, *Halo* kommer inte orka starta på NÅGON svensk hemmadator, Max Payne blir bara försenat försenat försenat och försenat, *Ultima Online 2* lär ruinera alla svenskar som är dumma nog att skaffa sig det, *Blair Witch Project*-spelen är bara hopplöst utnyttjande av en bra film, *The World is not enough* likaså, *Quake III* är bara kul över Internet, *Mechwarrior 4* blir bara samma gamla visa om igen, *Lemmings Revolution* är inte det minsta revolutionerande, *Age of Wonders* luktar *Warlords III* blandat med en militant krigshysteri som skulle passa i My Little Pony, *Unreal Tournament* är stelt och fult och saknar spelkänsla, *Die Hard Trilogy II* lär dö bort ganska snabbt, *SWAT 3* är *Rogue Spear* Light, *Black & White* liknar en upphottat version av gamla misslyckandet *Populous III*, *Euro 2000* är ju över sedan länge, *Tiberian Sun* är sämre än det flera år gamla *Starcraft*, *The Sims* är censurerat, *Final Fantasy VIII* är bara en repris på...är bara en repris...är bara en repris på *VII*:an, *Test Drive 6* är uppföljaren till fem värdelösa bilspel som även de suger likt en fettsugningsoperation, *Pool of Radiance II* är väl ändå l-i-t-e försenat, *Odyssén* är ett Cryo-spel och därmed värdelöst, *Arcanum* bygger på en sjuk idé, *Dogs of War* är inget annat än förskrämda blodhundar, *Allegiance* är svårt att stava till, *Flying Heroes* är väl ute och flyger (förlåt, cyklar), *Daikatana* är inte tillräckligt vasst, *Messiah* saknar gudomlighet, *Commandos 2* blir med största säkerhet ett PYROtekniskt såväl som spelmässigt misslyckande, *Morrowind* blir buggigare än *Amazonas*, *Return to Castle Wolfenstein* kan inte slå spelkänslan i *Wolfenstein 3-D*, *Delta Force Land Warrior* saknar ordentligt gräs, *Midtown Madness 2* är en liftare jag aldrig skulle stanna för, *American McGee's Alice* är ett lika uppblåst spektakel som sagde amerikans ego onekligen måste vara, *The Devil Inside* är amerikansk humor så det stinker om det, *Vampire* lär vara alltför blodfattigt, DarkSTONED finns det tyvärr inget spel som heter, och slutligen kan bara konstatera att ABSOLUT INGENTING var bättre förr....

....men lyckligtvis är alla nyheter om PC-spelsvärldens ständiga dårskap presenterat på ett attraktivt och överskådligt sätt av världens bästa PC-spelstidning: nämligen svenska PC Gamer! Bravo!

Demiath Doomhammer

(PS. Jag borde förmodligen byta fritidsintresse. DS)

Ja, vad ska vi säga. Vi är mållösa. Ett läsarbrev av världsklass, helt enkelt. Juryns motivering lyder: "Demiath har i sitt inlägg visat prov på stor språklig och spelrelaterad kunskap, vilken resulterat i byxvätning hos mer än en jurymedlem. Lyss och lär, GhoZt KiLLa!" ***Red***



Diablo II – gammal skåpmat i ny förpackning?

osv. Det första jag såg var en röd lapp där det stod "Det bästa sedan *Half-Life*". "Vaaaaaaaaaaa", skreek jag så kassören tittade konstigt på mig, och sedan såg jag något som gjorde mig ont. PC Gamer hade också skrivit en liten rad med fjäsk. Jag trodde knappt mina ögon, sedan lugnade jag mig lite när jag kom på att det finns ju en engelsk PC Gamer också. Hursomhelst måste jag nu be er att skicka någon från kontoret och bränna ner Engelska PC Gamer för att de skitat ned namnet PC Gamer. De måste ju typ ha fått en miljon eller nåt för att göra något så hemskt.
PS. Filmen på Halo var underbar. DS.

Jonas

Ja du, Jonas. Brände vi ner PCG UK så förlorade vi allt många duktiga artikelförfattare. Skulle du verkligen inte sakna Ross, Kieron, Matt och de andra dårarna? Det skulle vi, i alla fall. De vet hur man super som folk. *Daikatana*-citatet var antagligen från en väldigt tidigt preview, du vet från den tiden då spelet faktiskt SÅG bra ut. ***Red***

REDAKTÖR?

Jag är en Taiwanesisk krympling på 45 bast som skulle vilja jobba med er roliga killar. Jag är mycket erfaren inom spelbranschen, då jag spelat ut nästan 2 hela spel, *Pacman* och *Doom* (med fusk obs: shareware-versionen). De flesta brukar kalla mig den vresiga dvärgen, vilket stämmer in ganska bra. Jag kan tänka mig att ni behöver en arg jävel som får upp moralen hos de övriga arbetarna. Jag är dessutom väldigt bra på sprida terror genom att vifta med mitt f.d högerben. Jag skulle faktiskt kunna tänka mig berika er arbetsplats med min närvaro, så det är bara för er att tacka o ta emot !
Meriter :
Parkarbetare, call-girl, husockupant, inbrottstjuv, datavan (jag kan starta windows95, dock tyvärr inte 98:an). Japp, det här borde täcka det mesta. Jag kräver dessutom bara 43 000kr i lön.
Spelrecension : *Pacman*
Det här spelet är jätte bra. Man blir glad av det. Det är bra. Det är alltså inte dåligt som många kan tro, utan det är bra. Man blir bra av det. Ett bra spel helt enkelt. Bra att det här finns. Det är bra för alla. Köp det nu, det är bra !

EzzaX

Du är anställd. Om inte annat så kan du under våra sommarfester springa och dokumentera med videokamera under kjolarna på damerna. Aah, de damerna, de damerna. ***Red***

MM?

Hej på alla i PC Gamer-bunkern! Jag läste i förra numret att ni hade hittat

KORTISAR

Barbaren i *Diablo II* har tanga under höftskynket.

Smulan

Och hur vet du det, snuskpelle! ***Red***

Det finns faktiskt tidningar som är bättre än PC Lamer

Jonathan

PC Lamer. Innovativt. ***Red***

Ni är bäst, snyggast, och luktar godast!

Emma

Är du snäll och skickar oss ditt telefonnummer? ***Red***

Varför klankar andra speltidningar ner på er i sina läsarspalter?

Ogre

Varför läser du andra speltidningar? Syndare där. ***Red***

Faaan!

Eric

Naaaf! ***Red***

Har alltid undrat varför det inte jobbar några tjejer hos er. Nu vet jag svaret - Björlin hårar överallt, och sånt tycker kvinnsen är otrevligt.

Splipp

Grrrr! Roooarrr! Mrrrr! ***Björlin***

Var tog *Prey* och *Galleon* vägen?

Hitchhiker

Ja, *Prey* har nog gått till de sälla jaktmarkerna. Allvarligt talat är vi så trötta på det spelet att vi inte bryr oss längre. *Galleon* ska vi försöka kika närmare på under ECTS denna månad. Stay tuned! ***Red***

Blablabla bästa bla bla ...

Inferno

Och det kallar du smicker? Kortis-spalten är var sådana som du hör hemma. ***Red***

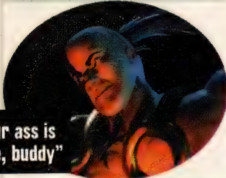
KORTISAR

Jag är så j-a förbannad på PCG som sätter in Micke Hjalmarsson att recensera *Diablo II*! Jag säger bara en sak: j-a bondar!
Erik Relefors

Hjärnhalvan Hjalmar är väl lämpad att recensera *Diablo II*. Det krävs ju en trähatt att förstå andra trähattar, eller hur? ***Red***

Han skrev ju inget om spelet! Alla sidor bara rann iväg! Plus att han har fuskat.
Erik Relefors

Du igen? Nåväl, Hjalmarsson har just skickat iväg Barbaren att söka upp dig. Och han är endast iklädd lädertanga! ***Red***



***Quake*, hur svårt är det på en skala? En utvecklingsstörd råtta med ledgångsreumatism klarar ju det!**
Muerte

Skicka oss den råttan, så blir vi rika på kuppen. ***Red***

Jag tänkte bara tala om för er att ni borde uppdatera PC Gamers hemsida lite oftare. Te x. står det fortfarande att ni ligger i hårdträning inför de Nordiska Mästerskapen i *QIII*, under kategorin "Vår *Quake*-klan.
Jon

Jon, du har helt rätt. Hemsidan är som en elakartad varböld i ögat för oss - vi får inte bort den, men den blir heller inte bättre. Web-divisionen säger dock att något är på gång, så håll ut! ***Red***

***MM*-recensionen. Då kan ni ta och publicera den!!! En sak jag undrar...Hur många är ni bunkern? Jag har lagt märke till att det finns många som skriver recensioner... Och kan inte ni lägga in en poster med alla på kontoret... men... ni är ju ena ljusskygga j-vlar ni så det blir väl inget...**
sLaGGeR

Nej du, sådana excesser överlåter vi åt eventuella framtida konkurrenter. *MM*-recensionen låter för övrigt hälsa att den "känner av ålderns tand", och att den därför "ämnar lägga in sig på vårdhem där man kan äta puré och se på Ricki Lake". Så så blev det med det. Kan vi nu för gudarna se den diskussionen som avslutad? ***Red***

BÖGBARBAR?

I veckan inhandlade jag det utmärkta spelet *Diablo 2* och med stor förväntan började jag spela som en Barbarian. Dessa stora machomän som kan svinga stora vapen med dödlig precision tilltalar väl varje riktig barbarhövding som jag själv. Efter ett antal strider upptäckte jag till min stora fasa att barbaren började uppföra sig konstigt, närmare bestämt som en plastikopererad pop-artist. Det svider att säga detta men min stolta 130-kilos köttarmaskin började med en stilfull moonwalk! Inte slutade han heller, vart man än tryckte så BACKADE han dit.
Jag undrar bara om barbaren SKA göra så, som någon slags stridsteknik eller något eller om han bara är homosexuell?
Sir Kragg-Conan

Moonwalkar homosexuella mer än andra? Det skulle allt se rätt lustigt ut inne på deras klubbar. Och Michael Jackson är väl inte homosexuell - han gillar ju apor ju. Kill-apor kanske, men ändå. Vore inte ditt mail så putslustigt så skulle vi kalla dig för homofob och kasta dig i Nybroviken. Nu nöjer vi oss med en liten knäpp på din svullna barbarnäsa. ***Red***

PÅKOMNA!

Får man gissa på att Blizzard gick in och löste erat budgetunderskott i utbyte mot exklusiv ensamrätt på fram- och baksida? Och att när detta bestämdes så hade ni redan gjort en förstasida som ni tyckte var för bra för att bara slängas, så ni la in den som tredjesida i stället. Ja ja, om det nu skulle vara så, så är det kul att se att ni är beredda att sälja er "själ" till "Djävulen", bara för att vi läsare skall få vad vi vill. Apropå det här eviga snacket om spelsiter vs speltidningar: Jag tycker att spelsiter är bra om man vill ha reda på det senaste nytt så fort som möjligt. Men det är rena döden att sitta och läsa långa recensioner och andra stora artiklar på skärmen, och om man skriver ut recensioner och sånt så ser dom jävligt tråkiga ut. Då går jag tamme fan hellre och köper en tidning för 59 spänn, med snygg layout och som jag kan ligga och läsa i badet utan och få Enstein-frilla. Och dessutom så slipper jag ladda ner stora demos och annat skräp och har redan där tjänat in minst 59 spänn. Och en annan sak är att just recensioner och previews på spel-siter uppdateras lika ofta som i tidningen jag köpte. Punkt. Dessutom vore det kul att höra vad ni har sett av RPG:et *Eon* som utvecklas av Computerhouse. Jag har hört en hel del bra om det spelet, grejen är bara att alla jag har hört det av är ganska partiska, eftersom dom är notoriska Eon-spelare. Ni kan ju alltid pressa Andreas Roman på lite detaljer eftersom (sist jag kollade) det är han som skriver dialogen i spelet. Föresten går det att få tag på PC Gamer nr 1, 2 och 11, eftersom det är de enda nr jag inte har. Tack för en jävligt bra tidning.
Om ni av en händelse skulle publicera detta mail (ye right) så skulle jag vara hemskt tacksam om ni kunde rätta alla stav fel, eftersom jag stavar lika bra som en eskimå snackar swahili.
Pontus

"Stav fel"? Bwuahaha! Okej, vi rättade allt, nästan. Angående Blizzard och *Diablo*-omslaget så kan vi bara säga att resan till Bahamas var rätt ok. Och så blev det ju ett nedrans snyggt omslag också, eller hur? Eon kunde du läsa om i förra numret. Gamla PCG kan ni beställa av vår gullige postorderkille Oscar på tel: 0470-703100. ***Red***

PÅVERKAD?

Ni är den bästa tidningen i den här galaxen, tror jag! Jag föredrar krig-,skjuta-,slakt- och yxaspel, för jag gillar action. MEN!!! Jag tycker det är så ..... dåligt att hylserna, pilar och liken inte ligger kvar efter man har skjutit eller dödat. MEN!!! Det finns vissa bra spel som *SOLDIER OF FORTUNE* som har den stora kniven och hagelbrakar'n. MEN!!! HYLSERNA försvinner. Och det finns ju *SHOGUN: TOTAL* MASSFÖRSTÖRELSE där ligger ett par lik kvar efter massakern. MEN!!! Där försvinner pilarna ju. Och mitt favoritspel *CARMAGEDDON*, varför försvinner liken där också, det är så ..... dåligt, det kan ju ta sig i ..... och dra sin .... upp där också. Näe nog pratat om det! Nu ska jag ta på mig ishockeymasken och värma upp min brummbrummsåg och LEKA me grannen.
Stekpannan

Du är en sjuk, sjuk människa, Stekpannan. Men vi håller med om att det är roligare när pilarna ligger kvar. ***Red***

DREAMCAST. SOM EN DRÖM!

I ert förra nummer såg jag att en riktig hardcore PC-lirare hade upptäckt TV-spel. Och vet ni vad? Han har rätt, även om ni självklart aldrig skulle skriva att TV-spel är bättre i en PC-tidning...
Jag är 16 år och jag har spelat spel i 10 å ett halvt år, både dator- och TV-spel. Till PC har jag typ spel som *Diablo 2*, *Half-Life* osv. osv. Allt man behöver till PC alltså. När det gäller SPELKÄNSLA ,KONTROLL och SPELGLÄDJE så ligger konsol ett steg före. Visst, möjligheterna med Internet är enorma, men nu kommer ju alla nya konsoler ha den möjligheten också, så varför ska man spela datorspel när allt som gör datorn speciell finns till konsol? Det kommer ju fortfarande bra spel till PC men är det fler än jag som har tröttnat på att spelen precis när som helst kan hänga sig och det ständiga uppgraderingshelvetet? Förut läste jag att Bennet-snubben skrev att "att jämföra DVD med Video är som att jämföra en PC med ett Super Nintendo". Det första jag tänkte då var: "Så dåligt är väl inte DVD?" Plötsligt kom jag på vad han menade. Snygghet. Utseende. Tro mig, inte ens med den bästa datorn och det bästa grafikkortet kommer man upp i samma nivå som vissa spel till SuperNintendo. Vad gäller UNDERHÅLLNING, KVALITET, OCH SPELGLÄDJE. Faktiskt är det så. Grafiken har inget att göra med spelen, så är det bara. Jag gillar er tidning men sluta med alla löjliga skämt vid alla bilder. Skriv istället vad bilden föreställer. Allt jag skrivit i brevet kommer ni kanske bara att avfärda med en utav era oseriösa kommentarer, eller? Hoppas någon förstår att Spelvärlden inte består av ett krig, utan av mängder av underbara spel.
Mika Wiborgh

"Skriv istället vad bilden föreställer"? Då försvinner ju hela vitsen med en bild, eller hur? Du kanske vill att vi ska bifoga sådana där kasettband där vi läser in texterna... Konsol vs PC - en till synes evig och inflammerad debatt. Vi på PCG håller med om att ALLT spelande ska främjas. Även konsolspelandet, alltså. Vi kanske ger de små lådorna några gliringar ibland, men tro oss, det är i all välmening. Vi hävdar dock fortfarande att PC:n är den överlägsna spelplattformen. Varför? Läs gärna Owains specialrapport i förra numret, så har du vår ståndpunkt svart på vitt. Varför du hävdar att Spelglädjen är större bara för att man sitter framför en konsol, kan vi inte förstå. Ett bra spel som skänker glädje gör det väl lika bra på en PC? Som sagt - "Spelvärlden består inte av ett krig, utan av mängder av underbara spel." ***Red***

NÄSTA MÅNAD!

TOMB RAIDER CHRONICLES
Spelvärldens mest exploaterade hjältinna är tillbaka. Exklusiv jätteartikel, endast i PC Gamer!

SACRIFICE
Alla detaljer om det hett efterlängtade spelet!

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN
Vi vet att du alltid velat bli Gudfader i ditt kvarter.

PLUS!
En mängd recensioner och nyheter. Och så två späckade CD-skivor, förstås!

LJUDSYSTEM BONANZA
Vi testar högtalare för glatta livet. Allt du behöver veta inför ditt köp!

AIRFIX: DOGFIGHTER
Recension av det svenska arkadliret som luktar lim.

UNREAL TOURNAMENT
Stor artikel om de olika mods och mutationer som florerar ute på nätet! Nya vapen, nya regler.

Stort reportage från ECTS-mässan. Nyheter, recensioner och förhandstittar som vanligt.

NR 2 I BUTIK DEN 19:E SEPTEMBER.
VI VET ATT DU VILL HA DEN.

PCG SPECIAL
PC GAMER SPECIAL

NR 46 FINNS I DIN BUTIK 10:E OKTOBER. ALLA MÅSTE KÖPA!

Notera: Innehållet kan ändras.

Bli en vinnare du också
– PRENUMERERA!
13 nummer inkl CD



ENDAST 461^50



Nr. 9-00



SVENSKA PC GAMER

Svarspost
350 237 708
358 01 Växjö

☑ Ja Tack, jag beställer min helårsprenumeration på PC Gamer (13 nr inkl CD) för endast 461:50 kr. Jag sparar 260 kr mot ordinarie lösnr.pris.

Namn: ____________________

Adress: ____________________

Postadress: ____________________

Tel: ____________________

Namnteckning:
(målsman om du är under 18 år)

____



POSTTIDNING B
Avs: Medströms Dataförlag AB
Box 425, 351 06 Växjö